平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 9月号 SEPTEMBER

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

540 YEN

1994年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻9号通巻117号

© セガ・エンタープライゼス

綴じ込み付録SPECIAL
ラングリッサーⅡ

AM2研EXPRESS
セガサターン版「バーチャファイター」
「デイトナUSA」最新情報!

特報!
ソニック&ナックルズ
リーサルエンフォーサーズⅡ
モータル コンバットⅡ
サムライスピリッツ
餓狼伝説SPECIAL

セガメガロープレプロジェクト
特集第3弾!
シャイニング・フォースCD
ストーリー オブ トア
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
アフターハルマゲドン外伝 エクリプス

TREASURE
FACTORY
DELUXE
エイリアン ソルジャー
幽☆遊☆白書 -魔強統一戦-
ダイナマイト ヘッディー

スパークスター
魂斗羅 ザ・ハードコア
パノラマコットン
エコー・ザ・ドルフィン2
ロックマン メガワールド
サムライスピリッツ

MEGA-CD PRESS
スター・ウォーズ レベル・アサルト
ジュラシック・パーク
バトル コープス
LUNAR -ETERNAL BLUE-

特集
ここまで見えてきた!!
セガサターン&スーパー32X
最新画面写真など先取り情報をギリギリ見せます!!

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

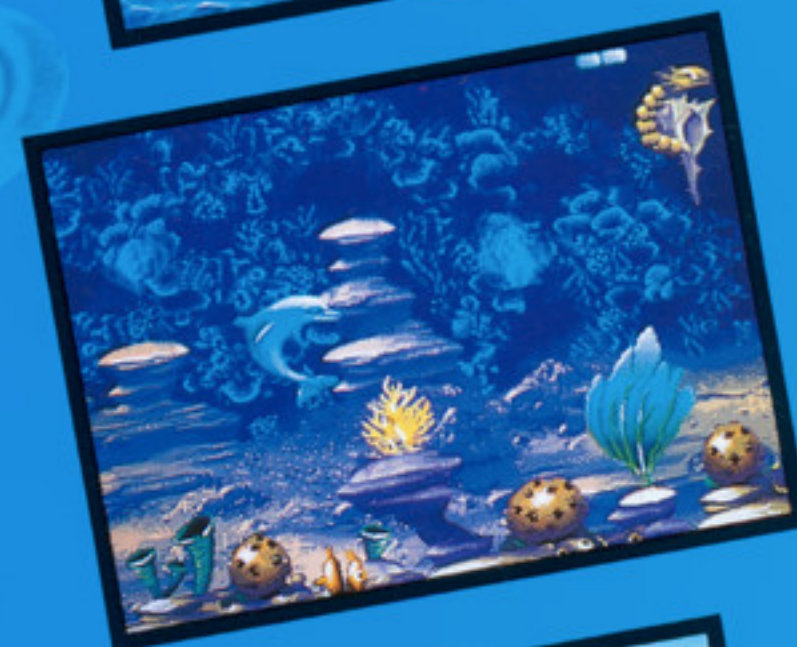
メガワールド アップグレード キャンペーン

MD

エコー・ザ・ドルフィンII

ECCO THE DOLPHIN™ II

メガドライブソフト
エコー・ザ・ドルフィンII
メガワールド アップグレード キャンペーン 対象ソフト
8月26日発売予定 6,800円
アクションゲーム コンティニュー付

©1994 SEGA

昨年話題を巻き起こしたイルカ達が新たな感動を携えて帰って来る!

惑星ボルテックスでの死闘の末、敵生命体の女王を倒したイルカのエコー。再び平和に暮らしていたある日、エコーの目の前に未来から来たトレリアと名乗る進化したイルカの子孫が現われる…。地球の未来に何が起きようとしているのか?今ブームのイルカを主人公にしたゲームだ。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

©SEGA

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

メガドライブ2または、メガ-CD2の商品が入っている。取扱い説明書のSEGAマーク1点か、7月11日から9月30日の期間中に発売される、キャンペーン対象ソフトの取扱い説明書にある三角応募券を二枚、官製ハガキまたは店頭の応募専用ハガキに貼って住所・氏名・年令を明記の上、下記住所に送ると抽選で1,000名様をメガドライブのアップ グレード ブースター“スーパー32X”(今秋発売予定)のモニター会員に／さらに抽選にもれた方の中から2,000名様にメガラック(ゲーム機専用ラック)が当たります〃

応募先：〒103-91 東京都日本橋郵便局私書箱292号(SW)メガワールド アップグレード キャンペーン係
締　切：1994年9月30日(当日消印有効)

キミのメガドライブが32BITマシンに変身する！

ジュラシックパークバーチャルシネマになった！

MEGA CD

メガ-CDソフト
ジュラシックパーク
メガワールド アップグレード キャンペーン 対象ソフト
9月26日発売予定 7,800円
バーチャルシネマゲーム
バックアップ対応

Jurassic Park TM and © 1992 Universal City Studios inc., and Amblim Entertainment, inc Licensed by MCA/ Universal Merchandising, inc. © 1994 SEGA

JURASSIC PARK

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC & AMBLIN ENTERTAINMENT INC

画面に登場する恐竜はすべてアニメーション、ビジターセンター内の様子はCGアニメ、移動時は実写フィルムを使用！

プレイヤーは、研究所の調査員として今や恐竜の天下となっているジュラシックパークに渡り、そこで7種類の恐竜の卵を回収しなければならないが卵を守る恐竜や道や施設が破壊されていたりと困難続出だ。さらに他に卵を狙う連中が…。

コンパクトになった16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
好評発売中

メガドライブのニューハイパーアタッチメント
MEGA-CD メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
好評発売中 29,800円

6Bコードレス・パッド搭載 一体型ゲームマシン
ビクター WONDERMEGA RG-M2
好評発売中 59,800円

Victor JVC
日本ビクター株式会社

SFファンタジー映画の金字塔「スター・ウォーズ」の第1作・第2作をベースに、完全オリジナル・ストーリーを構築。
これがアルティメイト・スター・ウォーズ・シミュレーターだ!!

STAR WARS® REBEL ASSAULT™

スター・ウォーズ　レベル・アサルト

MEGA-CD
¥8,800（税別）
9月下旬
発売予定

映画のカットシーンを取り込んだ驚異の映像。
サウンドトラックそのままの、あの音楽。臨場感溢れる会話音声。

プレイヤーは反乱軍の新人兵士として、
地道なトレーニングから始まる全15ステージにトライ。
来たるべき帝国軍とのドッグファイトに備え、腕を磨け！
もちろん最終目標は"デス・スター"攻略。フォースとともにあらんことを・・・。

Rebel Assault™ & © 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

MEGA CD

この商品はセガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

Victor

あの「サンダーホーク」を開発した(英)CORE DESIGN社による3Dアクション・シューティングの2大作がついに登場!! メガCDの回転・拡大・縮小機能をフルに活かし、さらに進化した迫力の3Dバトルを見よ!!

大迫力!!3Dロボットバトル
BATTLECORPS
バトルコープス

陸に、海に、空に展開するバトルフィールド。戦略を駆使して広大なマップを駆け抜け、巨大な敵に立ち向かえ!!

★2足歩行戦闘マシンのコックピットビューによる360°3Dバトル。
★壮大なマップ、様々なミッションでプレイヤーに要求される戦略性!
★フルモーションビデオアニメによる美しいビジュアル。
★ゲームミュージックの域を超えたブリティッシュ・ロックBGM。

MEGA-CD
¥8,000(税別)
9月下旬
発売予定

© 1994 CORE DESIGN LIMITED ©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

360°3D高速シューティング
SOUL STAR
ソウルスター

紅蓮の星海へ向けて、復讐の刃が飛び立つ!!

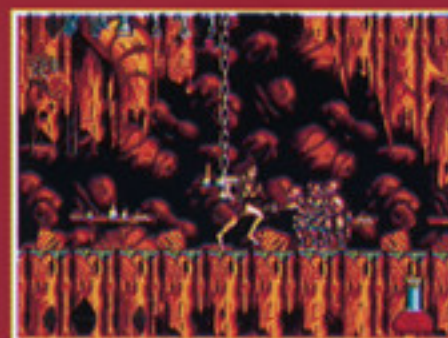
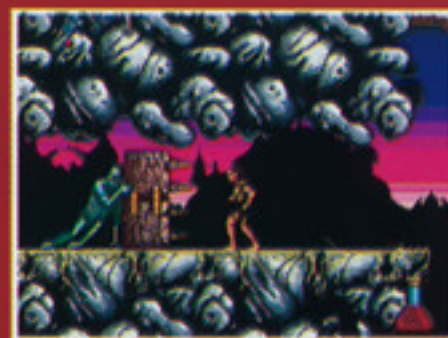
★宇宙空間23エリア、要塞内部17エリア、計40エリア。
★画期的な変形システムを取り入れ、様々なバリエーションを見せる地形。
★ポリゴンアニメーションによるスピード感溢れる迫力のビジュアル。
★操縦及び標準武器の操作、スペシャルウエポンの操作及びパワー/シールド転化を別々に担当し、より戦略性の高いプレイを楽しむことができる2人共同プレイモードを搭載。

MEGA-CD
¥8,000(税別)
10月発売
予定

© 1994 CORE DESIGN LIMITED ©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

血のように赤く、怨念のように黒く、超絶アクション・アドベンチャー第2弾!

獣神再降臨。異形の蠢く魔性の世界。幼い妹を連れ去られた彼は、再びバトルフィールドへ赴く。

謎に満ちた様々なトラップ、そして(英)シグノシス社の誇るフラクタルエンジンの強力なアニメーション。おどろおどろしくも美しいグラフィックスが、血塗られた死闘を彩る。

SHADOW OF THE BEAST II
シャドー・オブ・ザ・ビーストII
獣神の呪縛

MEGA-CD
¥8,800(税別)
好評
発売中!

SHADOW OF THE BEAST II™ Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED. © 1994 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and SHADOW OF THE BEAST II™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All right reserved.

発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL. 03-3406-9133

'95年度生募集中

「とんでも発想」学院だ。

当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
制作現場直結のネットワークで、〝とんでも発想〟のアミューズメント・クリエイターを養成します。
さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。

千葉麗子
シングル:「Non Stop! One Way Love」
アルバム:「餓狼伝説SPECIALイメージアルバムPART2」
Now On Sale〈PONY CANYON〉
パソコン画面:3D CG「Virtual Drug」より

学院説明会開催
8月27日・10月22日
9月15日・11月23日
各日、東京/恵比寿本校舎、午後2:00開始
詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。
※本学院にて随時個別相談を受付けておりますのでご利用下さい。

マルチメディア時代の夢工房。

東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分　東急東横線代官山駅より徒歩約3分

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

次代のムーブは、君たちが創る！

コンピュータゲーム・クリエイター科
(2年制) 定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

ゲームグラフィック・CGアニメーション科
(2年制) 定員:100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

声優タレント科
(2年制) 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

学院案内無料進呈
●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あて先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院　メガドライブ A-⑧係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

入学についてのご相談はお電話で。03-5721-4151 (担当:大槻)

KONAMI

MEGA CD

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

無法者より速く銃を撃て！

舞台はアメリカ西部開拓時代。
今、まさに無法者との正義を賭けた熱い銃撃戦が始まろうとしている。
"撃たれる前に撃て"――それが西部で生きる鉄則だ。

緊張感
照準センサーのレスポンスが向上しより堪能できる早撃ちの醍醐味。

爽快感
壁をもぶち抜くキャノンや連射・連射のガトリングガンなど新アイテム追加。

臨場感
開拓時代のアメリカ西部をデジタイズのリアル画面で再現。

画面写真は業務用のものです。

リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン

LETHAL ENFORCERS II THE WESTERN™

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

10月発売予定 予価9,800円（1P銃付属）

〈ソフトのみ 予価7,800円も同時限定発売〉

前作メガドラ版・メガCD版『リーサルエンフォーサーズ』専用銃でもプレイ出来ます。

リーサルIIがメガCDに移植決定！

KONAMI

コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30
●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

ゼッタイわかる!初心者のためのパソコン情報誌

Hello!PC

『Hello!PC』はあなたとパソコンをつなぐほっとラインです。

9月8日創刊

『Hello!PC』4つのポイント

『Hello!PC』はパソコン入門誌 の決定版!
従来のパソコン情報誌は、中級者向けのテクニックの提供が中心で、エントリーユーザーのニーズに応える情報誌はありませんでした。「初心者向け」「入門者向け」を謳った情報誌もありましたが、中身は大差ないものでした。『Hello!PC』は、エントリーユーザーのニーズに応えきる「パソコン入門誌」の決定版です。

『Hello!PC』はパソコンが本当に欲しくなる雑誌!
パソコンに関心はあるけれど、カタログを見ても意味がわからず、なかなか購入に踏みきれない・・・・・。これはエントリーユーザーが最初に抱える悩みです。『Hello!PC』は、必要最少限の専門用語しか用いません。エントリーユーザーが製品情報を読みこなし、かならず購入に踏みきれるように、やさしくガイドします。

『Hello!PC』はパソコンの魅力を新しく発見できる雑誌!
パソコンは、エントリーユーザーの思いになかなか応えてくれません。パソコン購入後に「こんなはずじゃなかった」と戸惑う人がたくさんいます。そんな時に必要なのは、パソコンの見方を少し変えてみることです。『Hello!PC』はエントリーユーザーがパソコンに新しい魅力、新しい夢を発見できるようにガイドします。

『Hello!PC』は理屈ではなく 肌でパソコンがわかる雑誌!
パソコンの世界にはいろいろなルールがあります。そうしたルールは、理屈で「わかろう、わかろう」としてもなかなかわからないものです。『Hello!PC』の誌面はビジュアル重視。イラストや写真を大きく扱い、平易なことばで読者の想像力に働きかけることで、パソコンのルールを肌で実感できるようにガイドします。

毎月8日発売　予価480円(税込)

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社/出版事業部

現在、制作中。

本格的なパソコンゲーム雑誌を作りたかった。
その夢をすべてつめこんだ新雑誌が、
マルチメディア時代を向かえる今、
この手から生まれようとしている。感動である。
10月8日。ゲームブラスト創刊。期待してほしい！

GAMEBLAST

国内・海外ゲームソフトを豊富なレビュー記事と特集でお届けするパーソナルコンピュータ・ゲームマガジン

月刊［ゲームブラスト］　予価480円　毎月8日発売

10月8日創刊

SOFT BANK ソフトバンク株式会社／出版事業部

© 1993 Embodiment Films, AS Entertainment Planning & PIA

RPG幻想事典 逆引きモンスターガイド 東洋編

新刊

ヘッドルーム 編著

東洋世界のモンスターたちにスポットをあてた、西洋編に続く第2弾。阿修羅、酒呑童子、かまいたち、河童、子泣き爺など、日本を含む東洋世界に起源を持つ神・妖怪・化物を多数取り上げ、女神転生、天外魔境、桃太郎伝説、ONIなどの人気RPGシリーズでの彼らの姿を紹介しています。

定価1,800円

好評発売中！

「ファー・ローズ・トゥ・ロード」リプレイ RPGセッションガイド

遊演体 監修
司史生/ゆうせぶん 著

国産テーブルトークRPGシリーズの最新作、「Far Roads to Lord」の製作にあたったスタッフによる、初の公式ガイドブック。リプレイを中心に、ルールのリファレンスや、背景世界ユルセルームの解説を盛り込み、「F·ローズ」のマスターおよびプレイヤーに、その魅力とプレイ方法を紹介しています。

定価1,600円

RPG幻想事典シリーズ

好評発売中！

逆引きモンスターガイド～西洋編
ヘッドルーム 編著 -------- 定価1,800円

戦士たちの時代
司史生/坂東いるか 共著 -- 定価1,800円

チャンバラ英雄伝
柳川/高井/横山 共著 ------ 定価1,800円

RPG幻想事典 日本編
飯島健男 著 ------------- 定価1,860円

RPG幻想事典
早川浩 著 ---------------- 定価1,550円

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部 SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

PIV スーパーリアル麻雀

アーケード版 ＋プラス スーパーファミコン版

原画&設定資料集

●(株)セタ/監修
●田中 良 /画

A3描き下ろしポスターつき

KAORI

YOU

MANA

ファン待望!! 初の公式ブック登場

アニメを見るかのような滑らかなグラフィックでそれまでの単なる麻雀ゲームの常識を打ち破った「スーパーリアル麻雀」シリーズ。PIIではじめてかわいい美少女キャラが登場して以来、現時点での最新作PIVまで、常にトップの人気を集めてきた。本書はそのPIVの魅力を全部公開するはじめての公式設定資料集だ。アニメーターとして活躍中で、シリーズすべてのキャラクターデザインおよび原画を担当してきた田中良氏の血と汗と努力が結集した原画の数々と描き下ろしイラストをとくとご覧ください。

定価2,000円

好評発売中!!

C 1993 SETA CO.,LTD.

SOFT BANK ■定価は税込 ■お求め・ご予約はお近くの書店で

ソフトバンク株式会社／出版事業部 販売局：TEL.03-5642-8101

91.48566%

設備と機能と講師がちがう
実績校です。

(数字は、本学院全校・全科の平成6年3月卒業生の平均就職率です)

平成7年4月 福岡校・声優科開講

写真は学院生制作のゲーム画面

平成7年 4月生 願書受付中

EXCELSIOR

全校・全科の入学生は、希望者が全員格安で学院専用寮に入れるので、効率の学習・高率就職システムです。

学科	内容	年数
コンピュータ・アニメ・ゲーム科	2D・3Dアニメ プログラミング、ゲームデザイン・ゲームサウンド	2年
コミック・劇画プロ養成科	コミック作家デビュー、キャラクターデザイン、作家アシスタント、原案・原作者	1年
仕上げアート科	トレース、彩色エアーブラシ 色彩設計、コンピュータ彩色	1年
アニメ制作科	シナリオ、絵コンテ 演出、制作、編集	1年
背景美術科	アニメ背景、背景設定 エアーブラシ、美監技能	1年
アニメ・AVオペレーター科	アニメ撮影、VTR撮影 編集、SE・ME音響技術	2年
声優タレント科	アテレコ、DJ、アナウンス、舞台・映像演技	1年
アニメーター科	動画、原画、作監技能 キャラクターデザイン	2年
SFX特撮科	スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ミニチュア、操演、マットペインティング	2年
オリジナル・ビデオ・アニメーション科	アニメ作家デビュー、ビデオ制作、アニメプロダクション経営、プロデューサー	2年
ビジュアル・イラスト科	スーパーリアリズム、カー・メカマシーン、テクニカル、ファッション、メルヘン、タブロー	2年
ジュニア・ノベルズ科	小説作法、作家デビュー コピーライト、出版技術	1年
テレビ・放送芸術科	TVディレクター、プロデューサー 美術監督、TVライター テレビ美術デザイナー	2年

アニメ&コミック、CGゲーム、出版、映像、声優教育

YAG 21世紀を創るビジュアルアート・カレッジ

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会会員　財団法人 日本視聴覚教育協会会員　社団法人 日本漫画家協会会員

■東京(本部)校　■東京ひがし校　■大阪校　■名古屋校　■福岡校　■仙台校
■札幌校　■原宿声優スタジオ　■八王子特撮ステージ

特典　特待生・学習援助金　無料自由選択講座　著作料(出演料)配当

※一般寮・アパート紹介、新聞奨学生・入学ローン・銀行ローン有。希望者に資料送呈。

入学案内書セット無料進呈

無料一日体験入学日程・お気軽にどうぞ

東京校	大阪校	仙台校	ひがし校	八王子校	札幌校
8月21日(日)	8月27日(土)	8月20日(土)	8月28日(日)	8月21日(日)	9月4日(日)
9月15日(祝)	9月18日(日)	9月25日(日)	10月2日(日)	9月15日(祝)	10月30日(日)
10月9日(日)	10月23日(日)	11月6日(日)	11月27日(日)	10月9日(日)	12月11日(日)

名古屋校	福岡校
9月11日(日)	9月23日(祝)
10月10日(祝)	11月3日(祝)
11月20日(日)	12月23日(祝)

(案内書・無料体験申込み)

ハガキに、①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年令 ⑤学年(職業) ⑥希望学科 ⑦「案内書」又は「体験」と明記して左記へ。

お問合わせ・〒151東京都渋谷区代々木1-20-3-MD-8 ☎(03)3378-8999で学ぼう(サーミナ・ハ ヤクココ)／フリーダイヤル 0120-149-581意欲一杯(イヨク イッパイ)

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!

名古屋9／23(祝)　東京10／23(日)　札幌11月

デビュー・プロダクション所属94%(平成6年3月期)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒151東京都渋谷区神宮前1-19-8-MD-8　代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

BEEP! メガドライブ
1994 9月号 SEPTEMBER

CONTENTS

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺縁

SHOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE / MEGA-CD / GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

「スーパーストⅡ」を筆頭に、ちょっとした新作ラッシュになった今回の売り上げランキング。上位陣はだいたい妥当な順位と言えそうだけど、全体の売れ行きがやや伸び悩んだ感じだったのは気になるところ。そろそろ次世代機も気になるかな？

1位 NEW SOFT スーパーストリートファイターⅡ

カプコン／'94年6月25日発売／10,900円／ACT／40M

3990 POINTS

空前の40メガパワーで堂々1位に。前回ほどは伸びなかったようだけど、完成度は高いよ。

2位 NEW SOFT 新創世記ラグナセンティ

セガ／'94年6月17日発売／8,000円／RPG／16M+B・4

2049 POINTS

メガロープレ第1弾は、苦戦しつつも2位をキープ。某「ゼ○ダ」とは違った面白さがあるぞ。

3位 前回1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

セガ／'94年5月27日発売／5,800円／ACT／16M+B・6

1749 POINTS

ボリューム不足で賛否を呼んでいる最新作。そのうちアッと驚くことがあるから買って損なし？

4位 NEW SOFT 餓狼伝説2 新たなる闘い

タカラ／'94年6月24日発売／9,800円／ACT／24M

1318 POINTS

オリジナル色の強い1本。裏技を使えば面白さ倍増？

5位 NEW SOFT モータルコンバット完全版

アクレイムジャパン／'94年6月3日発売／6,800円／ACT／CD

608 POINTS

17歳推奨年齢つきはダテじゃない。衝撃シーン続々！

6位 前回3位 魔導物語Ⅰ～アルル16歳～

セガ／'94年5月20日発売／5,500円／RPG／4M+B・4

529 POINTS

「Ⅰ」とあわせて人気は上々。豊富な音声も聴く価値あり。

7位 前回8位 タントア～ル

セガ／'94年4月22日発売／3,800円／ETC／4M

481 POINTS

GG版だけのミニゲームもあってお得。1台に1本？

8位 前回2位 ロードス島戦記～英雄戦争～

セガ／'94年5月20日発売／7,800円／RPG／CD

415 POINTS

取り込み映像も満載のRPG。画質とゲーム性はイマイチ？

9位 NEW SOFT ロードモナーク～とことん戦闘伝説～

セガ／'94年6月24日発売／8,800円／SLG／16M+B・3

339 POINTS

わかりやすくて結構楽しめる移植作。絵は好み次第？

10位 前回― 幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～

セガ／'94年4月22日発売／3,800円／ACT／4M

338 POINTS

キャラものはやっぱり強し？でもバランスはもうひとつ。

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回―	タントア～ル セガ／'94年4月1日発売／7,800円／ETC／16M	364 POINTS
12位	前回10位	ソニックドリフト セガ／'94年3月18日発売／4,800円／RAC／4M+B・1	289 POINTS
13位	前回―	女神転生外伝～ラストバイブル～ セガ／'94年4月22日発売／5,500円／RPG／4M+B・3	257 POINTS
14位	前回5位	バーチャレーシング セガ／'94年3月18日発売／9,800円／RAC／16M	228 POINTS
15位	NEW SOFT	FIFAインターナショナルサッカー EAビクター／'94年6月10日発売／9,800円／SPT／16M	189 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は6月1日～6月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最近の上位ランキングはそれほど変動が見られないけど、話題作がやや少ないのは確かかも。とは言え、今月のP.88で紹介しているバーチャシリーズ第3作目の「バーチャコップ」は熱くなれるオススメ作だ。MODEL2の「デザートタンク」も近日登場。

3 デイトナUSA

通信対戦台も定着して人気も継続。初級のバトルが熱いぞ。

4 エイリアンVSプレデター

CHECK GAME!

銃器戦あり、打撃戦ありの爽快作。エイリアンを殺せ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	リッジレーサー	ナムコ
2	3	バーチャファイター	セガ
3	1	デイトナUSA	セガ
4	―	エイリアンVSプレデター	カプコン
5	4	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

© CAPCOM © 1994 SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY NEXTECH © 1994 SEGA © SNK 1992 REPROGRAMMED © TAKARA 1994 © FALCOM REPROGRAMMED GAME © SEGA FALCOM 1994 © 冨樫義弘／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ALIEN AND PREDATOR TM & Corporation.All Rights Reserved. © CAPCOM 1994

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

先月号から、セガサターンの移植希望のアンケートも取ってるんだけど、そっちのほうはそのうちデータ化する予定だから、期待しててほしいな。で、今月はビクターがCDで「サムスピ」と「餓狼スペ」を緊急移植決定だ! 「スターブレード」も感激!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	73
2	1	バーチャファイター	セガ VG	61
3	9	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	49
4	3	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	46
5	4	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン VG	41
6	5	スタークルーザーⅡ	アルシスソフト パソコン	40
7	8	龍虎の拳2	SNK NEO・GEO	36
8	12	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	35
9	11	天地を喰らうⅡ	カプコン VG	34
10	17	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	28
11	—	リッジレーサー	ナムコ VG	27
12	—	ウルフファング	データイースト VG	26
13	—	ダークエッジ	セガ VG	25
14	6	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	23
15	10	極上パロディウス	コナミ VG	22
16	13	スナッチャー	コナミ パソコン他	18
17	19	ワールドヒーローズ2・JET	ADK NEO・GEO	17
18	—	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	16
19	20	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト NEO・GEO	15
20	—	キャプテンコマンドー	カプコン VG	14

祝 リーサルエンフォーサーズⅡ

今度の役目は西部開拓時代の保安官。敵の出現も機敏だぞ。

祝 餓狼伝説SPECIAL

メガCDユーザー感涙の移植。「サムスピ」とともども要注目!

※画面は開発中のものです。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月からスーパー32X対応ソフトも入ってきた"期待の新作"ランキング。今のところはまだおとなしい順位だけど、その全貌がわかってくるにつれ、順位ももっと上がっていくんじゃないかな? 目玉作品不足も次世代パワーで乗り切りたいね。

1位 前回1位 LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ/発売日未定/未定/RPG/CD

380 POINTS

ボリュームは前作の倍!!

あいかわらず期待度No.1のRPG。今作は、すでに前作の倍近いデータを使った内容になってるとか。超大作になりそうだぞ。

2位 前回3位 ラングリッサーⅡ

メサイヤ/8月26日発売/9,800円/SLG/16M+B・5

228 POINTS

4倍の容量で登場!

ついに今月発売される期待の続編。今回は隠しマップなんかもあるそうだから、楽しみも豊富。シナリオもいいデキだぞ。

3位 前回— 幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜

セガ/9月30日発売/8,800円/ACT/24M

142 POINTS

驚異の4人対戦格闘!

技術者集団トレジャーが、なんと4人同時格闘に挑戦。他機種版にいなかった仙水なんかもいるから、ファンも要注目だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	10	サージングオーラ	セガ/年内予定	131
5	—	V.R.Deluxe(仮)	セガ/発売日未定	121
6	5	パノラマコットン	サンソフト/8月12日	99
7	—	エコー・ザ・ドルフィン2	セガ/8月26日	92
8	—	魂斗羅 ザ ハードコア	コナミ/9月23日	86
9	—	豪血寺一族	アトラス/発売日未定	84
10	—	ロックマン メガワールド	カプコン/9月予定	53
11	—	スーパーアフターバーナー(仮)	セガ/発売日未定	51
12	—	ストーリー オブ トア	セガ/年内予定	49
13	12	イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	セガ/発売日未定	45
14	11	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	セガ/年内予定	41
15	14	スーパー大戦略Ⅲ(仮)	セガ/発売日未定	40

CHECK!

5 V.R.Deluxe(仮)

メガドラ版でできなかった新アイデア満載。32Xの目玉だ。

7 エコー・ザ・ドルフィン2

さらに優美な動きを見せてくれるエコー。3D面も登場。

※上のデータのポイントは7月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

© GAME ARTS/STUDIO ALEX キャラクターイラスト/窪岡俊之 イメージボード/佐藤肇 © 1994 NCS CORP. © 冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ © SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

新作ソフトお買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

MEGA DRIVE / MEGA-CD / GAME GEAR ゲームギア

（8月8日～9月7日）

VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G G SOFT

BE MEGA DOG RACE

ここのところ本数の多かったメガドラのソフトも、今月はちょっとひと休みという感じだね。最近は15本以上なんてのが当たり前だっただけに、5本だけってのはさびしいけれど、来月は例年通り、またまた新作ラッシュになりそうなのだ。夏休みは遊びすぎにご用心？

このコーナーの見方

このコーナーでは、発売予定のソフトを10段階で評価しています。及第点は7点ぐらいを目安にしており、4人の審査員の平均オッズが高いほうが、総合評価は高いことになります。なお、テストプレイは、80％以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですが、P.16からの読者評価コーナー「BEメガ読者レース」を併用すれば、より効果的にソフト購入ができると思います。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
VIC…バーチャルシネマ
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

➡発売予定ソフト

1枠　8月12日発売　パノラマコットン

DATA
●サンソフト●9,500円●SHT
●20M（MD）●制限コンティニュー制
●1人プレイのみ

続編はなんと3D！

アーケードで人気を博したシューティングの続編が3Dで登場。ベルベット女王の奇行を発端に名（迷？）コンビが復活。全5面。

難易度：普　平均オッズ：6.75

2枠　8月26日発売　エコー・ザ・ドルフィン2

DATA
●セガ●6,800円●ACT
●16M（MD）●パスワード制
●1人プレイのみ

進化したイルカを見よ

昨年夏の話題をさらったイルカゲームの続編が、世界に先駆けて登場。仲間を救ったエコーが、時を駆けて活躍。全30面＋α

難易度：難　平均オッズ：6.5

REVIEWERS

Game Beginner Girl　青山ようこ

大阪で遊んできました。食べ物は美味しいし、靴や服も派手でセンスが良くて、羨ましいな。男の子もオシャレなんでびっくり。ゲーセンにいる子でさえ適当で雑なシャツにGパンって子はいないの。なぜ？

パノラマコットン：8
アーケード版は、見かけに反してムズイなぁと思っていたんだけど、これはスピード調節で簡単にもできるのがうれしいな。3Dならではの仕掛けを楽しみながらドンドン進んでいけるから、女の子でも十分楽しめます。でも、全5面ってのはちょっと物足りない気もするなぁ。

エコー・ザ・ドルフィン2：7
ビジュアルはもう恐れ入りましたという感じ。でもゲームのほうは、ヒントがないと1面すら抜けられないなんてこともしばしば。今回はミスが多いと自動的にレベルを下げてくれる難易度調整システムがあるらしいけど、やっぱりそれなりの覚悟は必要。一見の価値はあるけど…。

Foreign Game User　OLIX光治

それじゃ先月お知らせしたCDについて。購入してくださる方は、以下の住所に郵便小為替か郵便書留で3千円分送ってください（送料込）。宛先は〒173 東京都板橋区双葉町33-5 米山正晃。よろしくね。

パノラマコットン：7
ゲーセン版とは全然違うゲームだけど、処理は高速で演出も豊富、おまけに絵もキレイと、これがなかなかいいデキなのだ。タイプとしては少々古い気もするけど、それなりに楽しめるしね。ものすごく凝ってるデモは、ROMなのに動きまくりでホントにスゴイ。ファン必携だね。

エコー・ザ・ドルフィン2：6
前作は見かけによらず、後半が異常に意地悪だったけど、今回は最初から意地悪。特にトラップ関係は、前作をやってないとツライかも。各面でパスワードが出るのはいいが、新登場の3D面は、思ったほど迫力がなく楽しくもないのは残念。音楽もポップすぎて好みが分かれそう。

Game Mania Group　ハイローラーズ

ついに大攻略本「バーチャファイターマニアックス」（アスキー、A4、224ページ）が完成した。これが売れなきゃ、もはや人類は見込みがねぇ。俺は人類と手を切る。宇宙人とつき合い幽霊と遊ぶ。（渋谷）

パノラマコットン：5
なめらかな拡大縮小と、キレイなグラフィック。コットン大好きっコにはたまらないデキだろうな。しかし、画面が全体的にハデで、攻撃などが見にくいのはツラいところだ。見せ場もあるし、ソツなくまとまっているが、これは！　というモノがない。普通に遊べるだけに残念。（作）

エコー・ザ・ドルフィン2：6
まずグラフィックが前作より凝っていて、イルカの動きも実際に近くなってるな。見栄え自体も悪くないし、ストーリーも前作より盛り上がりがあるので、じっくり遊べるはずだ。だが、難易度はあいかわらず激ムズ。前作のようにほのぼの泳げる場面がないのは寂しいぜ。（作）

General Game User　ジャムおじさん

夏休みはゲーム関係のイベントや映画などが目白押しみたいだけど、これもゲームの認知度が上がった証拠だね。おじさんの夏休みはこれからだけど、たまには古いゲームを引っ張り出してきてやろうかな。

パノラマコットン：7
だいぶ待たされた気がするけど、デキのほうはなかなかのものだね。3Dものとしての粗さは気になるが、アーケード版と同じクリアな音声や、CD並の美麗なデモなど、随所にこだわりが見れる。やや刺激に欠けるが、この雰囲気はまさにコットン。終わりのオチとオマケも○。

エコー・ザ・ドルフィン2：7
操作感やグラフィックなど、とりあえず続編としての成長はうまく果たしてる感じの「2」。今回はプレイによって分岐が出たりして、内容に幅は出ているけど、SF風のシナリオ展開は、本来のイルカの良さを薄くしてしまっているかも。見どころは多いが、インパクトは弱いね。

©SUNSOFT 1994 ©SUCCESS 1994 ©1994 SEGA DEVELOPED BY NOVOTRACE ©1994 NCS CORP.

3枠　8月26日発売
ラングリッサーⅡ

DATA
- ●メサイヤ●9,800円●SLG
- ●16M(MD)●バックアップ(5コ)
- ●1人プレイのみ

今度は前作の数百年後
根強い人気の「ラングリッサー」の数百年後を描く続編。闇の剣アルハザートを入手した帝国に勇者達が立ち向かう。26面＋α。

難易度：普
平均オッズ：7.75

今回は人との会話が増えてたり、シナリオもかなりのボリュームがあるので、結構ハマって遊べます。基本的にサクサク進むけど、敵のルーチンが意外と賢いので、面によってはムズイかも。隠し面があったり、キャラごとに分岐があるのもグー。美形ファンは要チェックよ(笑)。 **7**

半年くらい前に、中古で前作を買って遊んでみたんだけど、やっぱ古かった。でも、今回は前作に比べて、グラフィックやデモなども充実してるし、コマンドなども遊びやすく改良されてていい感じだね。戦闘シーンが、ちと地味な気もするが、よくまとまってる1本だと思うよ。 **7**

戦闘時のアニメーションがやや変更されたことを除けば、前作とほぼ同じノリで楽しめる。ストーリー展開にアニメ風のクサさを感じるけど、テンポがいいので問題はないでしょ。「ファイアーエムブレム」ほどシビアじゃないし、途中セーブも○。とりあえず〝買い〟かな。　(ロ) **8**

前作は4メガであれだけの完成度があったので感心したけど、今回もシナリオから細かい部分まで、かなりこだわって強化してあるのがわかるね。特にシステム面は、PCエンジン版からの改良も継承していて、非常に便利だし、シナリオも盛り上がる。好きな人なら燃えるよ。 **9**

4枠　8月12日発売
ポパイのビーチバレーボール

DATA
- ●テクノスジャパン●4,800円●SPT
- ●4M(GG)●制限コンティニュー制
- ●2人通信対戦あり

夏の定番をGGで？
ポパイと仲間が2対2のビーチバレーで対決。1セット7ポイント制で2セット先取制。全5面。6つのボーナスゲームつき。

難易度：普
平均オッズ：5.5

なんでポパイとビーチバレー？　という違和感を抱きつつも、やってみると結構楽しめます。グラフィックも悪くないし、ポパイと言えばほうれん草がウマイ使われ方をしてるのも○。各キャラも元の味をうまく出してるし、中身がキチンとスポーツゲーしてるのもグー。夏に1本。 **7**

昔懐かしいゲーセンの同名ゲームじゃなくて、単にポパイのキャラが登場する、バレーゲームなんだな。内容は、超強力なスパイクの応酬なんて展開はなく、ひたすらシンプル。ミニゲームでコンティニューが増やせるけど、ちょっと淡々としてて飽きやすいかも。お子様向けかな。 **4**

デキは普通だが、こちら側のレシーブ時に、地震を起こしたり、画面をフラッシュさせたりする敵のジャマはかなりイジワルで×。スパイクも決めにくいので、慣れるまで結構かかるかも。本編よりもボーナスゲームのほうが遊べるのもちょっと…。釣りゲームは燃えるっす。(ロ) **5**

まずは電源オン後のポパイの〝ププップー〟ってのが懐かしくていいね(笑)。ゲームのスピードもそんなに速くないし、ほのぼの遊べるのはハンディ機らしくていい感じかも。ミニゲームのアイデアも結構いいんだけど、旗上げ以外はどれも少しボリューム不足。もう一息なのに。 **6**

5枠　9月16日発売
ダンクキッズ

DATA
- ●セガ●3,800円●SPT
- ●4M(GG)●無限コンティニュー制
- ●2人通信対戦あり

大人気のストリートバスケ登場
2ON2で競う、ストリートバスケがゲームギアに登場。世界統一チャンピオンを目指し、国内外の計10チームが争う。

難易度：普
平均オッズ：4.75

2ON2ってあんまり知らなかったんですけど、やってみると結構手軽に遊べるのがいいですね。最初は小さなGG画面で、セコセコやるのはツライなあと思ったものの、動かす人が少ないから、ノンビリ遊べていいかも。シュートがなかなか入らないのは私がヘタなせいだけ？ **6**

2対2のバスケゲームだが、これもいたって単純な内容なので、何度も遊べるものか不安な感じ。キャラの動きは遅すぎるし、操作性も悪いしで、ボールを持ったプレイヤーをすぐに見失いやすいのはイカン。もう少しハデなダンクとか、試合間のデモとかあってもいいのでは？ **4**

デキは悪くないが、ボタンを押しっぱなしにしないとドリブルできないといった独特の操作系に慣れないと、ツライものがあるかも。グラフィックは、なかなか見やすく合格点だが、さすがにボールの奪い合いになるとチマチマさを感じてしまう。チームの個性もイマイチ。　(ロ) **4**

キャラが大きめで、見やすい画面構成なのは、GG向きでいい感じだけど、基本的にずっと同じような対戦が続くのはちょっとツライなぁ。選手もすべての動作がゆっくりしてて、なんかダラダラしちゃってる感じがするし、能力差がハッキリしないのも難。もう少しハデなら。 **5**

from BEメガ編集部
今月は続編が流行？
夏休みも真っ盛りの時期ながら、今月のソフトのほうは、小数精鋭ってとこかな？　ゲームの総合点では、どうやら平均オッズの高さで「ラングリッサーⅡ」に軍配が上がりそうだけど、他のメガドラ2作品も合格点はあげられそうだね。ジャンルもバラバラだから、好みに応じて買うのがベストなんじゃない？　来月は本数が多いから、貯金するのも良し？

今月の最高オッズソフト
平均オッズ　7.75
「ラングリッサーⅡ」

ようこのオススメは……
「パノラマコットン」
今月は本数は少なかったけど、どれもレベルが高いですねぇ。「パノラマコットン」は、シューティングのヘタな私でもオススメもので、とても楽しめますよ。「ラングリッサーⅡ」は、ちとムズいけど、美形キャラが好きな女の子ユーザーに(笑)。GGはポパイが期待以上のデキ。

OLIXのオススメは……
――
本数は少ないけど、メガドラのソフトは充実してると思うよ。どれを買っても楽しめそう。点は低くつけたけど、とりあえず、「エコー・ザ・ドルフィン2」は買ってしまうと思う。だってイルカだし(?)。オススメはしないけど、やっぱ押さえで。GGは不調気味で残念。

ハイローラーズのオススメは……
「エコー・ザ・ドルフィン2」
少ねぇーっ／　なんじゃぁこりゃぁ／　ぅおらぁ軍曹怒っちゃうよマジに。つーこって、今回チェックしとくのはやはり何だかんだいっても「エコー2」だ。「ラングⅡ」と、いっくぼぉ〜んは好きにしろ。GGは、まぁ、ひと休みの月ってとこでガマンだな。しゃっ／

おじさんのオススメは……
「ラングリッサーⅡ」
今月は本数が少ないうえに、続編モノが多いので、ちょっとソフト選びは慎重になっちゃうね。とりあえずメガドラの3本は、どれも各社の意気込みが感じられる力作ばかりなので、みんなの好みに合わせて買うといいんじゃない？　GGの2本は、来月に期待ってとこかな。

©1994 TECHNOS JAPAN CORPORATION ©1994 POPEYE ©1994 KING FEATURES SYNDICATE,INC ©SEGA 1994 ©ASBA

読者参加型企画

BEメガ 読者レース

今月は「スーパーストII」の他、新作がたくさん。購入の決め手に！

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

BE MEGA READERS RACE

Vol.42 MEGA DRIVE MEGA CD and GAME GEAR

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのメガドラおよびゲームギアソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は9月3日、当日消印有効です)。

➔オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター 千年紀の終りに	RPG	9.156
2	2	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ADV	9.0523
3	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	9.0278
4	4	シルフィード	SHT	8.9905
5	9	モンスターワールドⅣ	ACT	8.9415
6	6	ぷよぷよ	PUZ	8.9324
7	5	バーチャレーシング	RAC	8.9196
8	8	ゆみみみっくす	ADV	8.9174
9	10	ウイニングポスト	SLG	8.916
10	11	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8879
11	7	夢見館の物語	VIC	8.8857
12	13	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.8414
13	14	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8298
14	16	シャイニング・フォース	RPG	8.7976
15	15	ガントレット	A・RPG	8.781
16	18	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.7633
17	12	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	ACT	8.7307
18	17	タントア〜ル	ETC	8.6994
19	19	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.6802
20	20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.6672
21	23	テクモ スーパーボウル	SPT	8.6451
22	21	ラングリッサー	SLG	8.6093
23	22	サンダーホーク	SHT	8.6059
24	30	ダイナブラザーズ2	SLG	8.5967
25	24	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.5954
26	26	フラッシュバック	ACT	8.5909
27	25	ランドストーカー 〜皇帝の財宝〜	A・RPG	8.5833
28	29	バトルマニア大吟醸	SHT	8.5825
29	—	新創世記ラグナセンティ	A・RPG	8.5769
30	32	ペブルビーチの波濤	SPT	8.5714
31	27	ストリートファイターIIダッシュプラス	ACT	8.5687
32	28	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5653
33	—	スーパーストリートファイターII	ACT	8.5588
34	31	シャイニング・フォースII 〜古えの封印〜	RPG	8.5337
35	33	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5276
36	34	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5207
37	59	ダンジョンマスターII スカルキープ	RPG	8.5172
38	36	Jリーグプロストライカー	SPT	8.4854
39	35	三國志III	SLG	8.4832
40	38	マイト・アンド・マジックIII	RPG	8.4583
41	39	スラップファイト	SHT	8.4432
42	37	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.4382
43	43	武者アレスタ	SHT	8.3556
44	41	V・V（ヴイ・ファイヴ）	SHT	8.3402
45	45	レンタヒーロー	A・RPG	8.3355
46	44	レッスルボール	SPT	8.3337
47	46	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3285
48	47	ナイトトラップ	VIC	8.3084
49	50	THUNDER FORCEIII	SHT	8.3064
50	48	ぽっぷるメイル	A・RPG	8.282
51	51	ファイナルファイトCD	ACT	8.2802
52	—	仮面ライダーZO	ADV	8.2727
53	52	アリシア ドラグーン	ACT	8.2668
54	49	太閤立志伝	SLG	8.2666
55	53	プロフットボール	SPT	8.2653
56	54	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2646
57	55	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	RAC	8.2575
58	56	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2557
59	58	アラジン	ACT	8.2507
60	42	騎士伝説	SLG	8.25
61	60	雀皇登龍門	TAB	8.2452
62	57	信長の野望・覇王伝〈MEGA-CD版〉	SLG	8.238
63	66	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2244

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介1 多くの新作を押さえてなかなか好評。メガドラRPGの新境地誕生。

29着 前回 — **新創世記ラグナセンティ**

セガ／'94・6・17
8,000円／RPG／16M＋B・4

全投票平均点	8.5769
本誌の平均点	7.5

全体としては水準以上のデキだ。安易な勧善懲悪で終わらないストーリーも○。しかし、一方で謎解きの要素が強すぎるために、アクション部分の爽快感に欠けるのも事実(実際ラスボスもダメージを与える方法を見つけるまでが地獄の苦労だが、わかっちゃえば本当に楽勝だし…)。また、細かい演出に気を配ったというわりには、肝心のストーリー部分を盛り上げる演出が不足してるのでは？　プレイ時間が短く、エンディングがしょぼいのも残念。(新潟県・渡辺隆・23歳)それぞれの仕掛けや敵に合ったアニマルの組み合わせを探すのが楽しい。組み合わせの詳しい説明がマニュアルになくて、自力で見つけないとならない点も○。ストーリーも人間中心には進まない独自の視点を持っていていいと思う。でも、ラジコンの苦手な私には、チーターレースはちょっと辛かったなぁ。(埼玉県・にゃこた)MDらしからぬ明るいグラフィックの作りが良い。序盤の展開がややかったるく、得られる情報が不足がちなところもあるが、万人ウケする秀作だ。でも、一部を除いて仲間になった直後のステージでしか動物が役に立たないのは残念。(東京都・黒田孝・18歳)序盤こそタルいが、中盤以降のシナリオ展開がとにかくイイ。オマケのカーレースがドリフトできるのには感動。(沖縄県・比嘉昭人・20歳)トラップがあまりにも陰険すぎてやる気をそがれた。名ばかりの"いつでもセーブ"も×。(鹿児島県・山下真一郎・19歳)★いわゆる「ゼ○ダ」タイプながら、独自のカラーを出せた1作。早くも続編の話があるけど、安心できるRPGだぞ。

◎本命馬紹介2 予想外に伸びなかった「スパⅡ」。40メガパワーは空振りか？

33着 前回 — **スーパーストリートファイターⅡ**

カプコン／'94・6・25
10,900円／ACT／40M

全投票平均点	8.5588
本誌の平均点	7.5

前作「ダップラ」は、同時押しやBGM等、SFC版「ターボ」より移植度の高い部分もあったけど、今回は音関係の悪さだけが際立ってしまっている。オープニングのコマ割が細かいのはうれしいけど、やはり、通常技のグラフィックのほうも充実させてほしかったところだ。10,900円という定価も、容量を考えれば安いのかもしれないが、とにかく前作の欠点があまり改善されていないのが残念。ただし、背景やキャラのグラフィックは◎。いまやメガドラ最大の弱点は絵ではなく音なのかも。(長野県・野々宮健一・20歳)グラフィック、音声の数、ゲーム内容とも、「ダッシュプラス」に比べて、かなりパワーアップされていて、プレイする分にはとりあえず納得できる。あのオープニングデモが再現されたのも驚きだし、8種類の色変えも面白い。でも、バーサスバトル、グループバトルでCOMと対戦できないとか、トーナメントのCOMキャラはランダムにしか選べないとか、サウンドテストがない、スペシャルムーブがないなどの細かい不満はたくさんある。ドラム缶ステージがないのも残念。(滋賀県・大幡貴之・18歳)ほぼ完全な移植だし、スピード調節や各種モードなど、工夫はされてるが、所詮「ストII」の焼き直し。「X」を待つほうが良かったかも。(東京都・坂本憲明・23歳)背景の描き込みは、前作よりもずーっと良くなってる。2重スクロール等の画面処理も明らかに良い。でも声がね……。(大阪府・橋本悟・22歳)★移植の早さと、40メガで話題をまいたけど、声のデキだけでだいぶ評価を落とした感じ？　でもCOMの強さは本物だぞ。

上位オッズ表寸評　新作群やや苦戦、スパIIも伸びず

まずは大作、優良、中堅作の集まってくる上位オッズ表の動向だが、今月は話題の「スーパーストII」の他、新作群が大量にランクインしてきたものの、意外に上位に食い込めなかったために、上位陣に大きな変動は起こらなかった。特に「スーパーストII」が前作「ダッシュプラス」に及ばなかったのは、ユーザーの心境を反映してると言うべきか？　来月以後も新作のラッシュが引き続きありそうだけど、はたして上位陣を脅かすほどのパワーがあるかどうかは、微妙なところ。真の本命が現れるかどうか注目だ！

●その他欄外 なかなか良作だが。

348着 前回 339着 **TEL・TEL まあじゃん**

サンソフト／'90・6・8
5,800円／TAB／2M

読者	5.8
本誌	6.5

超初期のゲームにしては、結構遊べる麻雀かも。COMの芸能人もどきの人選がちょっと古いけど、1Pの昇段試験はなかなかいい。1人でも楽しめるのはいいが、たまに同じ牌が5〜6個出るのは難。(宮城県・里中純一・18歳)

【場外馬券場！】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。前回初登場した「アウトランナーズ」のオッズは、6.5454だったけど、今回は、神奈川県の石坂浩くんが激戦の中一番近かった(6.5437)のだ。というわけで石坂くんにはソフト1本送るぞ。

△対抗単穴馬紹介 なかなか好評な新作4本。どれも一見の価値はあるぞ。

52着 前回 — 仮面ライダーZO

東映ビデオ/'94・5・13
7,800円/ADV/CD

全投票平均点	8.2727
本誌の平均点	7.25

元の映画を完全に取り込んだ作りは見事。特にサウンド関係は内蔵音源中心のわりにかなりデキが良い。決してゲーム性が高いとは言えないが、元の映画のNGシーンまで入っているのは◎。ただしゲームに関係しないドラマ部分が削られてるのは残念。(新潟県・渡辺隆・23歳)映画をそのまま取り込んでゲームにした精神に感服。最後のほうの納得のいかない選択によるバッドエンド以外、非常に上出来。日テ◯が作ったことがスタッフロールでしかバラしてないのは正解かも?(広島県・小川一郎)
★熱いシナリオが好評な1本。リプレイもカッコイイぞ。

64着 前回 — FIFAインターナショナルサッカー

EAビクター/'94・6・10
9,800円/SPT/16M

全投票平均点	8.2222
本誌の平均点	7.5

選手の動きがとにかく生き生きしていて見てるだけで楽しい。観客の応援歌やブーイングなども本当にリアル。ただし、慣性のついたようなフワついた操作感、狭いフィールド、実名じゃない選手など不満な点も結構目につく。韓国がないのもちょっと……。(広島県・浜島秀夫・21歳)確かに動きはリアルで臨場感もあるけど、パスが出しにくく、ドリブルがほとんどできないのはどうも。キーパーのオート操作もやや問題あり。でも選手の動きはデモを見てるだけで満足。(奈良県・瀬川憲一・18歳)
★Jリーグものじゃないけど魅せる1本。さすが英国製?

80着 前回 — テクモスーパーNBAバスケットボール

テクモ/'94・3・4
8,900円/SPT/8M

全投票平均点	8.0909
本誌の平均点	7.0

テクモご自慢のリアルなデータを駆使してるのはファンにはうれしいけど、選手の動きはぎこちないし、スピード感もイマイチ。かなりマニアックな人向けのゲームかな。(東京都・中山悟・18歳)スーファミ版に比べるとグラフィック、効果音などの落ちがヒドイ。詳細データ、本物のシステムなどはいいが、やっぱ迫力が物足りない。(千葉県・滝瀬和幸)面白いけど惜しい。アップシーンをなくして、某「ハイ◯ーダンク」のような画面構成だったら臨場感もあったのに。(北海道・北田顕啓・21歳)
★リアル志向の本格派。もう少しハデさもほしかった?

85着 前回 — NBA JAM

アクレイムジャパン/'94・4・29
8,000円/SPT/16M

全投票平均点	8.0769
本誌の平均点	6.5

これは意外と面白い。他のバスケゲーに比べスピード感が抜群だし、慣れてくるとダンクが思うようにキメられてイイ。対戦も超燃える。(東京都・清水一樹・19歳)動きがとにかくスムーズで多彩なダンクシュートが見もの。しかし、GG版にいるバークレーがMD版にいないのは残念。(熊本県・木村光宏・17歳)グラフィックもいいし、対戦も熱中できるが、少し単調すぎてしまう面もある。速攻をかければすぐに入るので、点取り合戦になってしまうのは、ちょっと。(長野県・武田泰典・17歳)
★超ハデなスーパーダンクが快感。クリントンは必見?

○対抗馬紹介 海外では人気ソフトも日本じゃもう一歩の反響。デキはいい?

130着 前回 — モータルコンバット完全版

アクレイムジャパン/'94・6・3
6,800円/ACT/CD

全投票平均点	7.8148
本誌の平均点	7.25

音、映像、動き、いずれも某スーフ◯ミ版よりも優れている。移植度も文字どおり完全で、例のビデオクリップもイカス。マイナス点があるとすれば、尚宗変身時のアクセスと超お粗末な説明書、と言いたいところだが、なによりポーズ機能がないのを何とかしてほしかった。(大阪府・林耕平・19歳)ゲーム自体は大味で、似たようなキャラが多いので、すぐ飽きてしまうかもしれない。でも逆に、その大味さがこのゲームの魅力。ドバドバ飛び散る血や究極神拳も爽快。(千葉県・大田直義・22歳)
★「ストII」とは違った魅力の格闘。17歳推奨年令ありだ。

154着 前回 — アイ・オブ・ザ・ビホルダー

ポニーキャニオン/'94・4・22
7,800円/RPG/CD

全投票平均点	7.6153
本誌の平均点	6.25

「ダンマス」に比べると軽い感じがしたが、何よりスピードが速いのが◯。パッドでの操作も思ったよりやりやすく、そんなに苦にならなかった。ただし、魔法選択画面が小さくて使いにくいことや、レベル上げの必要がなく、あまりダンジョンが広くないのは残念。もう少しボリュームがほしかった。(京都府・岡正訓・21歳)RPGというより、A・PUZ+ちょっとだけRPGという感じ。戦闘もつまらないし、魔法もあまり意味がない。それにしても海外のゲームは…ってデキ。(東京都・荒井宏興・23歳)
★やっと発売されてやっと登場。歯ごたえのある1本だ。

場外馬券場 馬主の声

●セガサターンを略すと〝セターン〟……う〜ん略せない。(茨城県・福本正章・18歳)
●3DOの「ドラクソ◎の逆襲」は、メガドライブで出ないのだろうか。(東京都・立田理一郎・17歳)
●今、PC-FXを欲しいと思っているヤツは、かなりの通だろう。(埼玉県・清水隆安・19歳)
●店で「ゾウ!ゾウ!ゾウ!」を頼むと1回で聞き取ってくれない。恥ずかしー!(千葉県・石島健次)
●「沈黙の艦隊」は、その名の通り開発状況は沈黙したままだ(笑)。(鹿児島県・永野宏樹・16歳)
●スーパー32Xを内蔵したメガドライブは出ないのか?(東京都・坂本英治・22歳)

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
64	—	FIFAインターナショナルサッカー	SPT	8.2222
65	61	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2208
66	62	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2152
67	65	スタークルーザー	ADV	8.2125
68	63	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2118
69	40	NFLフットボール'94	SPT	8.2
70	94	デビスカップ	SPT	8.1818
71	68	PGAツアーゴルフII	SPT	8.1694
72	71	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.1636
73	70	マーブルマッドネス	ACT	8.1538
74	73	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1466
75	72	バトルマニア	SHT	8.1447
76	74	デビルクラッシュMD	PIN	8.1189
77	64	真・女神転生	RPG	8.106
78	76	鋼鉄帝国	SHT	8.1016
79	75	ナイトストライカー	SHT	8.1006
80	—	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	8.0909
81	69	ベア・ナックルIII	ACT	8.0876
82	77	スーパー大戦略	SLG	8.0822
83	79	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	8.0775
84	80	重装機兵レイノス	ACT	8.0774
85	—	NBA JAM	SPT	8.0769
86	78	スーパーモナコGP	RAC	8.075
87	81	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.0651
88	84	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0568
89	82	球界道中記	SPT	8.0523
90	85	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	8.0521
91	83	ザ・スーパー忍	ACT	8.0497
92	86	チェルノブ	ACT	8.0488
93	87	提督の決断	SLG	8.0462
94	88	ダイナブラザーズ	SLG	8.0277
95	91	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	8.021
96	89	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0097
97	93	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0
98	104	遙かなるオーガスタ	SPT	8.0
99	92	ザ・スーパー忍II	ACT	8.0
100	90	F22インターセプター	SHT	7.992
101	95	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9888
102	96	戦場の狼II	ACT	7.9748
103	101	ロードブラスターFX	RAC	7.9743
104	97	ノスタルジア1907	ADV	7.9726
105	98	タイムギャル	ACT	7.9711
106	100	エクスランザー	SHT	7.971
107	102	アウトラン	RAC	7.9612
108	99	大航海時代	SLG	7.9574
109	103	三國志II	SLG	7.9465
110	109	慶応遊撃隊	SHT	7.9461
111	106	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9396
112	105	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9388
113	108	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9266
114	107	ロード・ラッシュII	RAC	7.92
115	111	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.8888
116	112	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8878
117	114	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8865
118	129	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8684
119	115	バハムート戦記	SLG	7.8658
120	116	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8617
121	119	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8588
122	118	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.8566
123	113	サンダーストームFX	SHT	7.8539
124	120	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8492
125	67	デビルズコース	SPT	7.8461
126	117	修羅の門	SLG	7.8368
127	123	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.8178
128	122	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8169
129	110	マクドナルド ~トレジャーランド・アドベンチャー~	ACT	7.8157
130	—	モータルコンバット完全版	ACT	7.8148
131	125	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉	SLG	7.8125
132	128	バリ・アーム	SHT	7.8043
133	126	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.7971
134	131	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.767
135	132	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7658
136	127	メガロマニア	SLG	7.7654
137	153	プロホッケー	SPT	7.7647
138	130	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.7614
139	135	ツインクルテール	SHT	7.7567
140	148	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.7567
141	133	ジャガーXJ220	RAC	7.7184
142	124	ウイング・コマンダー	SLG	7.7142

【場外馬券場2】お次の発表は先月12着と伸び悩んで初登場した「ソニック3」の着順予想の結果だ。今回は予想屋が2着なんて言ってたせいもあって、正解者はたったの8名に終わったのだ(やや正直すぎだね予想屋くん)。というわけで、抽選の結果、ソフト1本プレゼントは千葉県・三宅慶久くん、東京都・塩浦隆広くん、福井県・武田友樹くんの3名に決定したぞ。おめでとう。待っててね。

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
143	137	アフターバーナーII	SHT	7.7051
144	134	ドラゴンボールZ 武勇烈伝	ACT	7.7049
145	138	ソーサリアン	A・RPG	7.7028
146	136	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7
147	139	ランパート	SLG	7.6964
148	140	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	7.6744
149	141	ゴールデンアックス	ACT	7.6592
150	121	マイクロコズム	SHT	7.6585
151	143	F1サーカスMD	RAC	7.6417
152	142	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6401
153	144	大魔界村	ACT	7.628
154	—	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	RPG	7.6153
155	146	ボールジャックス	SPT	7.6125
156	147	コラムス	PUZ	7.6066
157	151	ゼロウィング	SHT	7.5816
158	152	乱世の覇者	SLG	7.5688
159	179	ジャングルストライク 受け継がれた狂気	SHT	7.5625
160	150	コラムスIII対決! コラムスワールド	PUZ	7.5603
161	149	CRYING 〜亜生命戦争〜	SHT	7.5546
162	145	ロード・ラッシュ	RAC	7.5505
163	154	グランドスラム	SPT	7.5473
164	155	ダライアスII	SHT	7.5463
165	156	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.54
166	158	スイッチ	ETC	7.5258
167	157	チキチキボーイズ	ACT	7.5238
168	159	空牙	SHT	7.52
169	161	ソーサルキングダム	RPG	7.5198
170	160	スピードボール2	SPT	7.5185
171	165	クルードバスター	ACT	7.506
172	162	紫禁城	PUZ	7.5039
173	164	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5
174	163	ファンタシースター復刻版	RPG	7.4955
175	167	ビットファイター	ACT	7.4771
176	166	エレメンタルマスター	SHT	7.4729
177	169	デビッド・ロビンソン バスケットボール	SPT	7.4482
178	177	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.439
179	171	グレイランサー	SHT	7.4273
180	168	ジノーグ	SHT	7.4261
181	172	信長の野望・覇王伝	SLG	7.4166
182	176	バンパイア キラー	ACT	7.4153
183	173	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.4
184	170	サイドポケット	TAB	7.3958
185	174	エル・ヴィエント	ACT	7.3802
186	178	レミングス	PUZ	7.3589
187	199	2020年スーパーベースボール	SPT	7.3571
188	182	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.351
189	180	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.35
190	181	グラナダ	SHT	7.3498
191	184	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.349
192	185	ウルトラマン	ACT	7.3414
193	186	ゲイングランド	ACT	7.3393
194	183	トージャム&アール	ACT	7.3294
195	175	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.3191
196	188	スーパーバレーボール	SPT	7.3186
197	187	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3118
198	189	LHXアタックチョッパー	SHT	7.3103
199	193	三國志III 〈MEGA-CD版〉	SLG	7.3053
200	192	アークス・オデッセイ	ACT	7.2972
201	194	スノーブラザーズ	ACT	7.2931
202	191	ストライダー飛竜	ACT	7.2913
203	196	Hard Drivin'	RAC	7.2624
204	197	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2555
205	195	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.2513
206	200	R.B.I.4ベースボール	SPT	7.25
207	201	ゴールデンアックスII	ACT	7.2455
208	202	三国志列伝 〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.24
209	204	魔王連獅子	ACT	7.2235
210	198	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.2222
211	203	アークスI・II・III	RPG	7.2187
212	190	ゲームのかんづめVOL.2	ETC	7.2133
213	206	エリミネートダウン	SHT	7.1944
214	205	ヴィクセン357	SLG	7.1878
215	207	エイリアンストーム	ACT	7.1537
216	210	キングサーモン	SLG	7.1515
217	211	ロイヤルブラッド	SLG	7.129
218	219	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	7.129
219	209	電忍アレスタ	SHT	7.1218
220	213	ローリングサンダー2	ACT	7.1071
221	222	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動!	ADV	7.1052

△単穴馬紹介 大幅アレンジが賛否を呼んだ人気格闘ゲーム。点数はやや伸びず。

295着 前回 — 餓狼伝説2 新たなる闘い

タカラ/'94・6・24
9,800円/ACT/24M

全投票平均点	6.3636
本誌の平均点	6.25

「餓狼」ってこんなゲームだったっけ?ってのが第一印象。一部の必殺技が強すぎたり、連続技がヘンに入りすぎたりと、元のバランスをメチャクチャにしている。スコアがないのも手抜きとしか思えないし、なぜ今「2」なのかも疑問。NEO・GEO版買ったほうが安上がりかも。(奈良県・川原亮弘・19歳)スーパーファミコン版と同じように、裏技で三闘士とクラウザーが使えるのはうれしいが、あまりにも雑で汚いグラフィック、前作同様削除されたボーナスステージと真のエンディング、そして選択キャラを5人以下にできないサバイバルモードなど、長所より短所のほうが多いのは気になるところ。ゲーム自体はとても面白いだけに、ちょっと残念。パッドでは超必殺技が異様に出しにくいので、ジョイスティックは必携かも。(宮崎県・宇津田知春)ほとんど別モノになっているが、スピードが速く、技も出しやすいし、キャンセルもバシバシ入るので、やっていて爽快感はある。サウンドがヘボイのはしかたがないとして、思っていたよりもいいデキ。(東京都・清水一樹・19歳)グラフィックの色数は少ないが、実際にプレイしてみるとその完成度に驚かされるはずだ。技の改良や新しい必殺技の追加によって、キャラクター間の格差が大幅に縮小されている点が特に良い。三闘士とクラウザーは〝スペシャル〟に比べてはるかに強くなったように感じる。でも元のファンにはイマイチかも。(徳島県・矢野克英・23歳)★大幅なアレンジは賛否両論みたいだけど、平均点はだいぶ低めみたい。キムとアンディの強さも尋常じゃない?

×要注意馬紹介 今回の新作群は、まさにソダンの刺客!! 新帝王が誕生だ!

333着 前回 — 戦国伝承

サミー工業/'93・12・28
8,500円/ACT/CD

全投票平均点	6.0
本誌の平均点	5.75

NEO・GEO初期の作品とはいえ、ゲーム性自体がかなり古臭く、「ファイナルファイト」のような爽快感はまるでない。しかしCDらしい音楽やボイスは、この妙な世界観をさらに強烈にしている。格闘ゲームとしてではなく、バ◎ゲーとしてなら良い作品(じつは結構好き)。(群馬県・関浩昭・22歳)移植度はまあまあだが 今見るとやっぱ地味。キャラの動きがぎこちないし、NEO・GEO版にあった2人プレイができないのも不満。CDのアクセスも多くてテンポも悪すぎ。(香川県・川原章弘・18歳)★妙な味のあるNEO・GEO移植。敵の拡大出現は必見?

379着 前回 — ロードス島戦記 英雄戦争

セガ/'94・5・20
7,800円/RPG/CD

全投票平均点	5.3913
本誌の平均点	5.5

戦闘シーンは遅くて地味な「シャイニング・フォース」といった感じで、敵のターンが終わるまでに非常に待たされる。OVA取り込みのデモも、イメージを悪くするだけで逆効果。シナリオが「灰色の魔女」編だけなのや、キャラが出渕キャラじゃないのも不満。(東京都・清水拓朗・22歳)最悪なゲームだ! 読み込みは多いし、武器の装備などの不親切さ、敵の思考の遅さ、セリフの少なさなど悪い点だらけ。エンディングは感動も何もなかった。期待してたのにこれじゃあ。(兵庫県・郡実・19歳)★全体的に雑な感じが残念。終わりまでの短かさも×。

438着 前回 — 魔天の創滅

講談社総研/'93・12・29
8,900円/RPG/8M+B・1

全投票平均点	3.2
本誌の平均点	5.5

オークションの他に見るべき点がないのが悲しい。役に立たないレンタル屋、スカスカのグラフィック、そして見る価値のない演出……。あれだけ発売まで待たせた結果がこれでは、お話にならない。絵もやる気があるのかって感じ。(島根県・安達悟郎・16歳)とにかくゲームバランスが悪すぎる。ちょっと道からはずれると、すぐに死ぬのもヒドすぎる。シナリオのヘボイ展開もさることながら、戦闘画面の古臭さも閉口モノ。ファミコンのヘタなRPGよりも劣るぞ。(神奈川県・坂田真一・19歳)★いきなり登場でこの順位。でももうこの会社は撤退…。

445着 前回 — F1サーカスCD

日本物産/'94・3・18
8,800円/RAC/CD

全投票平均点	2.2727
本誌の平均点	4.25

あれだけ待たせながら、このデキはヒドすぎる。どんな下位のチームでも、2位以下に数十秒以上の差をつけてポールポジション→優勝ではやる気にならない。一度接触しただけでリタイヤもちょっと……。F-MEGAのアイデアは良かったが、ゲームバランスは最悪。前作のほうがずっと良かった。(東京都・濱谷聡・23歳)画面スクロールのガクガクな描き変え、敵車との超不自然な相対速度、地味なゲーム画面、とゲーム部分がボロボロ。コンセプトは良かったのに、う〜む。(千葉県・塩住二郎)★突如現れ無敵の帝王ソダンを撃墜! 今後どうなる?

千円でOK? 安売りトクトク馬券

ライズ・オブ・ザ・ドラゴン

【セガ/'92年9月25日発売/6,800円/ADV】IBM-PCの同名アドベンチャーをゲームアーツが移植。現実に即したシビアなマルチシナリオと、ほとんどのセリフが肉声で聴ける本格派。マウスにも密かに対応しており、デキも上々だが、チャチなアクション面でやや評価を下げている。現在は1,000円以下で入手可能。メーカー在庫はもうないので買うなら今。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「たいちょ〜……、あつ……あつ……、暑いっすぅ〜……」「うぅ〜…む、あつはなつぃものじゃあ……」「たいちょ〜……、こんな時にくだらないギャグはやめてくださ……」「おぉ、隊員1号、寝るなぁ…、寝ちゃイカン〜…」「たいちょ〜…、寝苦しくて寝れません〜…」「だあー! うざってーな、SF・CDは12着でカラっといこうぜ!」「元気だなぁ……」

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける ロンドン小林

幻影都市―ILLUSION CITY―

●マイクロキャビン
●'93・5・28発売
●4,980円
●RPG
●1人プレイのみ

読者	8.0521
本誌	5.25

読者の中には知ってる人もいるかもしれないけど、私は昔、某パソコン系の雑誌で仕事してたんスよ。ま、某パソコンの正体ってのが今は亡きMSXなんだけどさ……。て、今回取り上げる「幻影都市」は、その最後のMSXであるMSX turbo R(シリーズ初の16ビット機として登場、しかし時代の波に乗り切れずにポシャった悲運のマシン)の専用ソフトとして発売されたRPGだったんです。つまり、メガCD版はMSX版の移植作だったってワケ。

メガCD版の移植度はかなり高くて、画面を見せて「コレMSX版なんだよーん」と言われたら、MSXユーザーでも気づかないほどよく移植されてました。違うのは、CD-ROMがアクセスする時のキュルキュル音くらい。それくらい似てた。

そんな「幻影都市」で私が気に入ってたのが、異常なノリで展開されていくストーリー。映画「ブレードランナー」のようなサイバーパンクの世界に、小説「魔界都市」の伝奇モノが合体して、物語は何でもアリアリというメチャクチャさ。敵幹部の八部衆は性格に異常アリな問題児ばかりだし、主人公の仲間も生い立ちが謎なヤツばかり。全体的にマニアックな作りなので好き嫌いがはっきり分かれると思うけど、ここまで自由勝手に遊ばれるとかえってすがすがしさを感じたものです。

でもね、正直言っちゃうと、MSX版をここまで忠実に移植する必要はなかったと思う。だってさ、メガCD版ってMSX版が発売されてから1年以上たってるんだよ。スクウェア製のRPGなんかに比べるとゲームスタイルそのものに古さを感じてしまうデキだし、コンシューマと違ってパソコン系RPGが持ってる“不親切”な部分が「幻影都市」には多い。完全移植かアレンジ移植かは大きく意見が分かれるところだけど、磨けば光るモノを持っていた作品なだけにちょっと惜しい気もするんだよね。定価4,980円というお値段設定とゲーム内容のボリュームを考えると……そこそこ満足できるけど、でも、

戦闘シーンは時間がかかりすぎ

オレの推奨馬 リアル鈴木

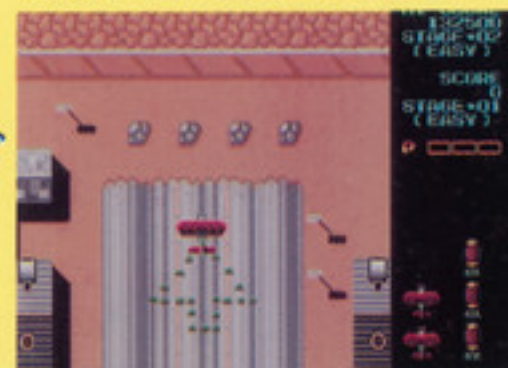
◆鮫!鮫!鮫!(東亜プラン)

今は亡きシューティングの老舗・東亜プランが自社のヒット作を完全移植。3種のショットとボムで突き進む。

いやー、月日のたつのは早いねぇー! 「鮫」が釣れてから、もう、4年も経つんだねぇ。あれ以来いい魚が捕れなくてねぇ。こちとら商売あがったりでんがな。

さて、冗談はさておき、皆さんすでにおわかりのとおり今回の私の推奨馬は「鮫!鮫!鮫!」だ。'90年に発売されて以来、BEメガ読者レースのオッズ表Bに常連のごとく顔を出す、まさしく中堅狙い撃ち魚券である。今は亡きJFKのように、この世を去った東亜プラン社のメガドラ参入第1弾がこの作品だ。

同名のアーケードゲームをほぼ完璧に移植したこの作品は、難易度の部分にだけ手を加え、初心者でも爽快に撃破できるカタさが評判になった。東亜製シューティングといえば、あまりの難易度の高さゆえ、指をくわえていたゲーマー君達のプレイを見る日々が続いていた私としては、この難易度の変更は大歓迎であった。ちっちゃい鮫と整備員さん達の味な演出もさることながら、最高段階にパワーアップした時、画面いっぱいに広がるファイヤーのシャワーは快感の一言。ゲーマー君達の気持ちが少しわかったような気がした。つまり、この作品にはヘタな奴でもウマいと思わせてしまう魔力が存在している。「大旋風」や「TATSUJIN」とはワケが違うのだ。それでもボムだけは、持ったまま死んでしまうのであるが……。ゲームバランスというSFXを使えば、何の変哲もないシューティングゲームが名作になる。そんな職人気質を見せてくれる1本である。

さらば東亜プラン

ステージ最初の発進シーンではちょっとした演出が…。

次に出たら買い!!

発売当初からの幻のソフト「GGアレスタ」は、約1万本しか出ず、当時の販売担当の某社も運悪くなくなったため、超希少ソフトとなっている。販元募集中(笑)。見つけたら買え!

GGアレスタ(コンパイル/'91・11・25/4,800円/2M)

休養馬カルテ

T2 ザ・アーケードゲーム

(アクレイムジャパン/SHT/8M)

未出走馬「T2 ザ・アーケードゲーム」は、幻の光線銃国内発売計画の中止とともに一度姿を消すも、その後アクレイム社の力技にて強引に復活。たが時期はずれな復活のせいもあり、得票は低迷。審判の日まであと5割?

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう!むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票!(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
222	215	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0958
223	214	マジンサーガ	ACT	7.0869
224	216	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.0862
225	217	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.074
226	220	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0155
227	208	雀豪ワールドカップ	TAB	7.0
228	212	ペーパーボーイ	ACT	7.0
229	221	ロードブラスターズ	RAC	7.0
230	226	雷電伝説	SHT	6.9943
231	223	ワールドカップサッカー	SPT	6.9933
232	225	ファイティングマスターズ	ACT	6.9897
233	224	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.9861
234	229	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	6.9803
235	228	エアロブラスターズ	SHT	6.9254
236	227	ヘルファイアー	SHT	6.9198
237	236	パワーモンガー	SLG	6.9117
238	230	忍者武雷伝説	SLG	6.9051
239	240	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.9047
240	231	ガイアレス	SHT	6.9027
241	232	オリンピックゴールド	SPT	6.8974
242	233	MiG-29	SHT	6.8974
243	237	デトネイター・オーガン	ADV	6.8947
244	234	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8819
245	235	ファステスト・ワン	RAC	6.8709
246	238	マーベルランド	ACT	6.8618
247	239	ギャラクシーフォースII	SHT	6.849
248	241	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.8478
249	245	メガパネル	PUZ	6.838
250	242	ダーク・ウィザード ~蘇りし闇の魔導士~	SLG	6.8245
251	244	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.82
252	243	雀偵物語	TAB	6.8198
253	246	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8164
254	247	シャドーダンサー	ACT	6.8076
255	248	シムアース	SLG	6.7857
256	249	バトルゴルファー唯	SPT	6.7661
257	251	スライムワールド	ACT	6.74
258	252	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7397
259	253	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7241
260	255	OutRun 2019	RAC	6.7142
261	254	ダイナマイトデューク	ACT	6.711
262	258	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.6896
263	218	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	ACT	6.6666
264	256	アンデッドライン	SHT	6.6603
265	259	ソル・フィース	SHT	6.6536
266	260	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6486
267	257	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.6485
268	250	ジェネラル・カオス 大混戦	ACT	6.6428
269	262	デンジャラスシード	SHT	6.6348
270	261	ワニワニWorld	ACT	6.6181
271	271	アウトランナーズ	RAC	6.6176
272	267	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.6111
273	263	TATSUJIN	SHT	6.6089
274	278	エターナルチャンピオンズ	ACT	6.606
275	264	ボナンザブラザーズ	ACT	6.6015
276	265	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
277	266	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.5833
278	269	サイバーボール	SPT	6.5648
279	270	斬 ~夜叉円舞曲~	SLG	6.5506
280	277	ヴォルフィード	PUZ	6.5022
281	274	アルスラーン戦記	SLG	6.5
282	284	ウインターオリンピック	SPT	6.5
283	272	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.4827
284	273	龍虎の拳	ACT	6.4774
285	279	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4745
286	280	メタルファング	RAC	6.4705
287	276	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.4588
288	275	太平記	SLG	6.4504
289	281	将棋の星	TAB	6.4181
290	282	エアダイバー	SHT	6.4086
291	287	Vay ~流星の鎧~	RPG	6.4
292	286	フォゴットンワールズ	SHT	6.3814
293	285	フェリオス	SHT	6.3806
294	317	いしいひさいちの大政界	SLG	6.3636
295	—	餓狼伝説2 新なる闘い	ACT	6.3636
296	289	CRÜE BALL	PIN	6.3478
297	288	アーネスト・エバンス	ACT	6.3452
298	290	Dahna 女神誕生	ACT	6.317
299	292	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3106
300	291	バットマン	ACT	6.3089

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「えーと、8.5769－8.6413＝0.0644。8.5769－8.4375＝－0.1394……」「よぉ! 何やってんだい隊長さんよォ」「フハハハハハ、バーカめぇ! 先月のオッズ予想でワシが勝ったのを計算してたのよぉ! このバカ予想屋ぁ!」「な、なにー! ガーン!!」「たいちょ～! ついにやりましたねぇ」「よーし、こいや一予想屋ぁ、ヘッディは8.9175だぁ」「ちぃー、俺は8.8863だ!」

➡オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
301	307	アルシャーク	RPG	6.3055
302	295	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3
303	313	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.2962
304	299	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	6.2941
305	298	スーパーハングオン	RAC	6.2868
306	293	らんま1/2 ～白蘭愛歌～	ADV	6.2795
307	300	Art ALIVE	ETC	6.2705
308	301	ドリームチームUSA	SPT	6.2698
309	303	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2551
310	296	ジュラシック・パーク	ACT	6.2549
311	304	Blue Almanac	RPG	6.2542
312	302	ESWAT	ACT	6.2506
313	314	TOP PRO GOLF2	SPT	6.25
314	305	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2429
315	283	サイボーグ009	ACT	6.2307
316	297	バッドオーメン	ETC	6.2285
317	308	007・死闘	ACT	6.2173
318	309	カメレオンキッド	ACT	6.211
319	268	AX-101	VIC	6.1923
320	306	JuJu伝説	ACT	6.1754
321	310	スーパーリーグ	SPT	6.1728
322	312	ワンダードッグ	ACT	6.1632
323	311	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	ACT	6.1619
324	294	ブギウギ・ボーリング	SPT	6.12
325	315	スペースハリアーII	SHT	6.1141
326	316	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1066
327	318	ヴァーミリオン	A・RPG	6.0896
328	320	ディック・トレイシー	ACT	6.0625
329	319	ゴールデンアックスIII	ACT	6.051
330	321	ヴァリスIII	ACT	6.0504
331	322	スパイダーマン	ACT	6.0184
332	323	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.0
333	—	戦国伝承	ACT	6.0
334	324	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	6.0
335	325	ポピュラス	SLG	5.9974
336	326	ダーウィン4081	SHT	5.9151
337	328	シーザーの野望II	SLG	5.8918
338	329	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8915
339	330	ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド	ACT	5.8695
340	331	ジョーダンVSバード ONE on ONE	SPT	5.8571
341	334	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	5.8529
342	332	クラックダウン	ACT	5.8502
343	333	バーニングフォース	SHT	5.8409
344	327	ヴェリテックス	SHT	5.8333
345	335	スーパーH.Q.	RAC	5.8148
346	337	ウイップラッシュ	SHT	5.8073
347	336	サイオブレード	ADV	5.8055
348	339	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8
349	340	ファイアームスタング	SHT	5.7961
350	347	バトルトード	ACT	5.7804
351	342	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
352	344	ブロックアウト	PUZ	5.7761
353	345	スティールタロンズ	SHT	5.7619
354	346	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.76
355	343	ウルフチャイルド	ACT	5.7575
356	348	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.75
357	349	クラックス	PUZ	5.7416
358	351	大旋風	SHT	5.7329
359	352	デバステイター	ACT	5.7272
360	353	ゴーストバスターズ	ACT	5.7258
361	355	パチンコクーニャン	ETC	5.7105
362	354	アローフラッシュ	SHT	5.6978
363	350	ジュエルマスター	ACT	5.6823
364	357	ヨーロッパ戦線	SLG	5.675
365	358	アフターバーナーIII	SHT	5.6279
366	341	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.5833
367	359	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5609
368	360	バットマン・リターンズ	ACT	5.5357
369	363	エグザイル ～時の狭間に～	A・RPG	5.5172
370	356	ソニック・スピンボール	PIN	5.5032
371	361	ルナーク	ACT	5.5
372	338	信長の野望・全国版	SLG	5.4838
373	362	マージャンCOP竜	TAB	5.4812
374	364	タズ マニア	ACT	5.4565
375	365	FZ戦記AXIS	ACT	5.4452
376	366	ザ・キックボクシング	SPT	5.4411
377	367	ランボーIII	ACT	5.4039
378	370	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.3947
379	—	ロードス島戦記～英雄戦争～	RPG	5.3913

第3回 GGソフト読者レース

GGユーザー必読!

GAME GEAR ゲームギア

GAMEGEAR SOFT READERS RACE for GG USER

毎号のように目まぐるしく変わる上位下位の順位。人気作は意外と苦戦気味かな?

◎本命馬紹介1

魔導人気は絶好調。I II IIIと揃う日も近い?

2着 前回 — **魔導物語II ～アルル16才～**

セガ/'93・5・20
5,500円/RPG/4M+B・4

全投票平均点 8.7234
本誌の平均点 6.75

前作よりプレイしやすく面白くなっている。アルルの顔は可愛くなくなったけど、ますますクリアになった声もグッド。でもあいかわらず、すぐに終わるのが難。箱絵は最強(笑)。(愛知県・渋井達夫)基本的に前作と大差はないが、完成度が高い。ただし、やや不親切なところがあり、行き詰まることがある。エンディングに達成感がないのも残念。(鳥取県・篠田隆博・23歳)IからIIになってアルルの芸が増えた。でも、その分処理がなんか重い。難易度も上がっている感じ。(東京都・敵は海賊)

◎本命馬紹介2

根強い人気はあるけど、再販されないのが残念。

9着 前回 5着 **アーリエル ～クリスタル伝説～**

セガ/'91・12・27
4,500円/SLG/4M+B・3

全投票平均点 8.3283
本誌の平均点 8.25

「エレメント」システムの導入により、「シャイニング」シリーズとは一風変わった戦いが楽しめる。でも、死んだキャラが生き返らなかったり、操作ミスを誘発しやすいシステムは×。街を歩けると言ってもほんの言い訳程度だし。でも最大の魅力はオリジナルの九月姫キャラ。総合的なデキは良し。(大阪府・遊星探査員αイレブン・17歳)敵と戦うまで相手がわからなかったり、倒したモンスターを仲間にできたりするのは○。でも成長の自由度がないとか、同じような展開が続くのは難。(茨城県・中野信)

○対抗馬紹介

あの名作はなんと対戦つき。でも入手は困難。

23着 前回 23着 **パックマン**

ナムコ/'91・1・29
3,500円/ACT/1M

全投票平均点 7.6451
本誌の平均点 —

スクロール時も、この程度なら残像がキツくないし、出会い頭でモンスターとぶつかることもないので適度な感じ。対戦プレイでモンスターのいない迷路を歩き回るのは快感か?(東京都・佐藤浩一・21歳)結構手軽に遊べそうだけど、じつは操作性が最悪! 移植度は高くても、思いどおりに曲がれんのは絶対難。(兵庫県・三島史朗)

⬅オッズ表GG

※このランキングは、10票以上集まったGGソフトをランキング化してあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	魔導物語I ～3つの魔導球～	RPG	8.7381
2	—	魔導物語II ～アルル16才～	RPG	8.7234
3	1	女神転生外伝 ～ラストバイブル～	RPG	8.6363
4	3	シャダム・クルセイダー 遥かなる王国	RPG	8.6058
5	4	シャイニング・フォース外伝II ～邪神の覚醒～	RPG	8.5618
6	—	ワールドダービー	SLG	8.4545
7	7	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	8.3773
8	—	ハレーウォーズ	SHT	8.3333
9	5	アーリエル～クリスタル伝説～	SLG	8.3283
10	8	GGアレスタII	SHT	8.2978
11	10	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	8.1764
12	12	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	8.1203
13	13	GGアレスタ	SHT	8.1176
14	6	タントア～ル	ETC	8.0952
15	15	モンスターワールドII ドラゴンの罠	ACT	8.0769
16	9	対戦型大戦略G	SLG	8.0512
17	—	上海II	TAB	8.0
18	14	ぷよぷよ	PUZ	7.9945
19	—	ウッディポップ	ACT	7.8666
20	16	ギャラガ'91	SHT	7.8571
21	20	レミングス	PUZ	7.8571
22	—	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	ACT	7.7
23	23	パックマン	ACT	7.6451
24	11	エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	7.6176
25	19	ソニックドリフト	RAC	7.6097
26	18	ワギャンランド	ACT	7.5714
27	24	ソニック&テイルス	ACT	7.5524
28	30	モータルコンバット	ACT	7.5384
29	26	ヘッドバスター	SLG	7.5357
30	17	マッピー	ACT	7.5111
31	22	なぞぷよ2	PUZ	7.4687
32	21	ファンタジーゾーンGear	SHT	7.4358
33	31	アラジン	ACT	7.4137
34	25	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	7.3981
35	29	The GG忍	ACT	7.3863
36	32	クニちゃんのゲーム天国	TAB	7.35
37	28	ペンゴ	ACT	7.3373
38	27	なぞぷよ	PUZ	7.3064
39	—	フレイ～修行編～	ACT	7.3
40	—	The GG忍II	ACT	7.1176
41	—	スペースハリアー	SHT	7.0
42	—	ワンダーボーイ	ACT	6.909
43	33	アウトラン	RAC	6.8
44	34	ベアナックルII	ACT	6.6842
45	36	コラムス	PUZ	6.5921
46	37	ギアスタジアム	SPT	6.554
47	—	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	6.1176
48	41	タロットの館—Hause of Tarot	TAB	6.0952
49	39	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	6.0459
50	38	ファンタシースター外伝	RPG	6.0384
51	35	GGドラえもん ノラのすけの野望	ACT	6.0
52	—	サイキックワールド	ACT	5.8333
53	—	ベアナックル	ACT	5.75
54	42	スーパーモナコGP	RAC	5.7424
55	40	斬GEAR	SLG	5.7419
56	44	G-LOC	SHT	5.7096
57	—	がんばれゴルビー!	ACT	5.6428
58	43	プロ野球GGリーグ	SPT	5.4117
59	47	幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～	ACT	4.8
60	45	ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	RPG	4.6052
61	46	ファンタシースターアドベンチャー	ADV	4.3437

オッズ表GG寸評 魔導物語I、IIフィニッシュ!

毎月10本以上のソフトが勢いよくランクインしてくる注目のGGソフト読者レース。さすがに集計3カ月目ともなると、表も充実してきた感じがしていいね。意外なソフトが意外な位置にいたりして、新たな発見も多いぞ。今月は魔導I、IIの強さが目立ったけど、来月はどうかな?

【お詫びだらけ】「えぇー? なになにぃ～? えぇっ? ウッソー!」「なんじゃい、この騒ぎは?」「何でも先月号のP.24とP.25の誤字が某大○本印刷の○○氏のせいで直ってなかったそうですよ」「なにー! どーいうこっちゃー、は○○○ぁー!」「あ、それから、隊長、コーナー担当者の○○氏が"うる星オッズ当選者"3名のハガキをなくしたそうで、連絡乞うとのことです」「バ、バカヤロー!」

△単穴馬紹介1

GGのRPG佳作。地味で苦労が多いのが難?

24着 前回11着 エターナルレジェンド 永遠の伝説

セガ/'91・8・9
4,500円/RPG/2M+B・3

全投票平均点 7.6176
本誌の平均点 6.75

2Mとは思えないボリュームで素晴らしい。レベル上げのキツさも、ストーリーの良さで許せるし、エンディングは感動もの。ただし、移動速度の遅さと、終わり近くになるとやけに寂しいのは何とかしてくれ。(東京都・佐藤浩平・14歳)ドラクエ的なRPGで、ストーリーは中盤から盛り上がるし、道具で味方を呼べるのも○。(東京都・的場英也・13歳)戦闘のバランスに難はあるが、切ないシナリオと長く苦しい道のりが感情を移入させてくれる。地味だけどいい。(千葉県・本木哲也・15歳)

△単穴馬紹介2

流行のリアル格闘のGG版。デキ具合は?

28着 前回30着 モータルコンバット

アクレイムジャパン/'93・12・17
4,800円/ACT/4M

全投票平均点 7.5384
本誌の平均点 7.0

とにかくキャラの動きがスゴイ! 大味とか雑とかいろいろ意見は出そうだが、このレベルの絵がGGで見れるのはスゴイと思う。でも、GGの十字キーじゃ、必殺技をほとんど出せないので、ちょっとツライかも。(東京都・山野貴史・15歳)BGMが単調だし、背景も2種類しかないので、ハッキリ言ってやる気がしない。(東京都・内藤哲也・13歳)キャラが少ないのは、しょうがないけど、裏技でブラッドモードが遊べるので、迫力はある。でも音関係はヘボちんで×。(埼玉県・渡辺克也)

BEメガ編集部総評

今月は、夏休み大特集というわけではないけど、なんとなんと、新作ラッシュは思いもよらぬタイミングで、下位争奪戦を直撃! 前評判地下版(?)でのオッズも低かった噂(うわさ)の2作品が帝王ソダンを急襲! 全国300万の全メガドライバーも予測だにしなかった事態がついに起こってしまったのだ。先月「ソダン救出計画」を発動したセガ広報の竹ちゃんも、この本を今日(8月8日)開いてみて驚く姿が目に浮かぶぞ(実際、今月のセガスタのネタはまだ救出計画を話してたりする……)。残された頼(たの)みの綱はセガ社内でも帝王ソダン親派と評判の絶対調男・船田氏だけか? てなわけでちょっと"下位オッズ表寸評"のノリが移っちゃったけど、来月以降も、俄然(がぜん)目が離せない状態だぞ。もちろん来月は「シャイニング・フォースCD」などの動向も注目。来月も必見だ!

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、人気シリーズの最新作「シャイニング・フォースCD」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。おまけシナリオもついたこのソフトは、何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「シャイニング・フォースCD」は何着だ?

ハレハレ〜

今月の着順予想
謎の予想屋の予想は、12着らしいぞ?

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、トレジャーの話題作「ダイナマイトヘッディー」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

見た目と違って、やると評価は上がるかも?

BEメガ読者レース参加者募集中!!

《記入例》MDとGGは分けて書く!
メガドライブ・メガCD(5本まで!)
・バーチャレーシング(9点)
・シルフィード(9点)
・ぷよぷよ(MD)(9点)
・三國志III(CD版)(7点)
・ソード・オブ・ソダン(3点)
ゲームギア(3本まで!)
・ソニック&テイルス(8点)
・ぷよぷよ(GG)(8点)
・がんばれゴルビー(5点)
《コメント》《ほしいソフト名》
☆「シャイニング・フォースCD」の着順予想:3着
☆「ダイナマイト ヘッディー」のオッズ予想:8.9175
※応募券がないとボツだよ〜

103
中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱『BEEP!メガドライブ』編
「BEメガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、ローラーブレード版「ロードラッシュ」ことジェネシス「SKITCHIN'」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。

参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(メガドラは5本、GGは3本まで!)、③コメント(なんでもOK!)、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は9月3日だぞ。

今月のにんじん!

SKITCHIN'

ローラーブレード版「ロード・ラッシュ」といった感じのゲーム。こいつはさらに軽快で笑えるシーンが続出だ!

オッズ表F

※応募者の方は、ハガキにご希望するソフト名を第3希望程度まで書いていただけると発送がスムーズにいきます。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
380	372	DJボーイ	ACT	5.3834
381	369	モンスターレア	ACT	5.3788
382	371	究極タイガー	SHT	5.376
383	373	ファイナルブロー	SPT	5.3652
384	374	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3607
385	368	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.3483
386	376	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.3023
387	377	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2543
388	379	アイル・ロード	RPG	5.1985
389	381	パワーアスリート	ACT	5.1532
390	380	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1492
391	382	GODS	ACT	5.1176
392	385	ターボアウトラン	RAC	5.1102
393	383	ファットマン	ACT	5.0833
394	384	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0663
395	378	フリントストーン	ACT	5.0526
396	375	バトル ファンタジー	ACT	5.0
397	386	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	4.9811
398	387	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9777
399	389	シーザーの野望	SLG	4.9074
400	388	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.8297
401	390	A列車で行こうMD	SLG	4.8283
402	393	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.7965
403	391	G-LOC	SHT	4.7818
404	392	メガトラックス	RAC	4.7666
405	394	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.7608
406	398	港のトレイジア	RPG	4.7553
407	396	セイントソード	ACT	4.7127
408	395	インセクターX	SHT	4.6854
409	397	ヘビーノバ	ACT	4.6391
410	401	アネット再び	ACT	4.6355
411	400	獣王記	ACT	4.5906
412	399	ストームロード	ACT	4.5806
413	402	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.5659
414	404	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.4888
415	405	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.4179
416	406	火激	ACT	4.3571
417	407	レッスルウォー	SPT	4.3333
418	408	スペースインベーダー90	SHT	4.3333
419	409	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3109
420	410	SDヴァリス	ACT	4.3103
421	411	JUNCTION	PUZ	4.2545
422	403	スペース・ファンキーB.O.B.	ACT	4.1875
423	413	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1656
424	412	サンダーフォックス	ACT	4.1428
425	414	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1216
426	415	カース	SHT	4.1172
427	416	ズーム!	PUZ	4.1031
428	418	ああ播磨灘	SPT	4.0101
429	417	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	3.96
430	419	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.9032
431	423	オーサムポッサム	ACT	3.8666
432	420	四天明王	ACT	3.83
433	421	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.7976
434	422	邪神ドラクソス	ACT	3.6097
435	424	ストリートスマート	ACT	3.4519
436	425	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3207
437	426	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.2981
438	—	魔天の創滅	RPG	3.2
439	427	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.195
440	428	ラスタンサーガII	ACT	3.1347
441	430	ダブルドラゴンII	ACT	3.0582
442	431	XDR	SHT	3.0405
443	429	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	2.9669
444	432	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.9489
445	—	F1サーカスCD	RAC	2.2727

下位オッズ表寸評 ソダンまさかの完敗!凶敵続出!!

世が次世代機と騒ごうとも、今後5年は語り草にされかねない(マジ)、下位凶悪犯オッズ表の動向だが、今月なんと、ソダン帝王閣下崩御の訃報が全国を駆け抜けたのだ。一度は中嶋皇帝に敗れ、不死鳥のごとく復活した史上最凶最悪の帝王も、魔天将軍とサーカス円盤貴公子の不意の夾(はさ)み討ちにはかなわなかった模様。セガスタ竹ちゃんの呪いか、はたまた次世代天変地異の前触れか? 次号死霊となりて帝王復活せん!

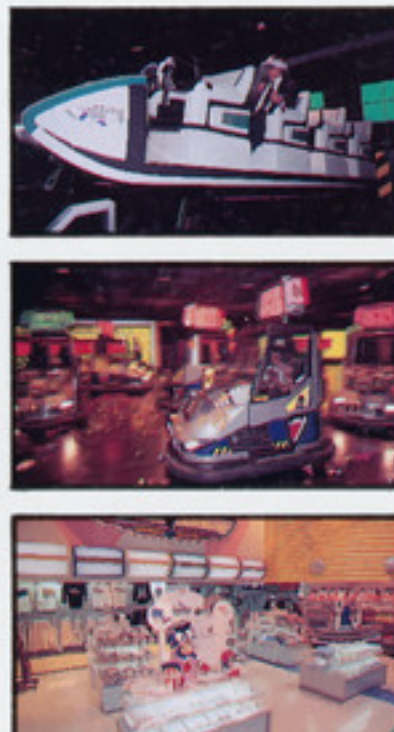
【7月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表!】最後は7月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&にんじんソフトジェネシス版「トージャム&アール2」の当選者を発表するぞ。夏休みのなかばにしてラッキーな5名は、埼玉県・小寺智史くん、兵庫県・安達美紀さん、京都府・田中二郎くん、群馬県・千田健くん、岡山県・白鳥庄一くんの5名だ。おめでとう。

読者レース応募券 9月

BE-MEGA WOLRDWIDEな情報を先取り！
NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

SPOT セガファンなら夏休みはココに決め！横浜の新テーマパーク「JOYPOLIS」

セガの屋内型テーマパーク「JOYPOLIS（ジョイポリス）」にもう行ったかな？ 約10,000m²のフロアは、「VR-1」など7種類の大型アトラクションと最新ビデオゲーム、それにメリーゴーランドやカーニバルゲームがなどがたくさんあって、ハイテク・エンターテインメントを楽しめる。もちろん館内は冷房が効いてて快適だ。敷地内には飲食店や、カラオケもあるぞ。11月には千葉県市川市のコルトンプラザに、セガ第3の施設をオープンする予定だ。

VR-1は最新技術を応用した「Mega Vision Display」を使用。

■営業時間：10:00～24:00（年中無休）■入場料500円（15歳以上）、アトラクション100～800円■場所・横浜市中区新山下1-1-10■アクセス・JR石川町駅南口から徒歩15分、JR桜木町駅からバス乗車、貯木場前で下車、首都高速新山下ランプから車で山下公園方向へ2分（有料駐車場300台）

SHOP デジタルメディアのキャラクターグッズ専門店「GAMESOUL」が東京・大阪にオープン

東京・渋谷パルコPART3（2F）と大阪・心斎橋パルコ（3F）に、デジタルメディアのキャラクターグッズ専門店「GAMESOUL（ゲームソウル）」がオープンした。ソニックを中心に、バーチャファイター、ストII、パックマンなどがデザインされた約50のグッズを用意。今後も18～23歳のサブカルチャー好きな男女をターゲットに、多数のアイテムを商品化、店舗も3月までに全国で20カ所オープンする。

Tシャツの種類が豊富。8月にはトレーナーなど、新アイテムも登場。

今後は海外で販売されている時計やバッチなどの雑貨も販売する。

ソニックグッズは、Tシャツ（各3，800円）、ビチT（3，800円）、スポーツバッグS（2，600円）、キャップ（3，000円）、シガレットケース（1，000円）を含む27アイテムを用意。バーチャファイターもTシャツやキャップなどがあるぞ。

●この夏は暑い！ 映画の「餓狼伝説」も熱いぜ！

ついに劇場映画化された「餓狼伝説」、もう観に行った？ 7月16日の公開前夜（つまり15日深夜）には、銀座の東劇にて「前夜祭」が行われ、500名ものファンがつめかけた。TV版、映画版の上映に加え、テリー役の錦織一清や、三石琴乃らの声優陣がゲストとして駆けつけ、さらに映画にも顔を出している千葉麗子ちゃんのオールナイトニッポンの中継が入ったり、コスプレ選手権があったりと、盛り沢山の一夜だったのだ。

アニメといえば舞ちゃんの大サービス。期待を裏切ってないぞ。

●GGとぷよぷよがついに渋谷を占拠した!?

7月20日、渋谷でコンパイル主催の歩行ぷよ大バトル「渋谷ジャック」が行われた。GGを手にした〝ぷよらー〟達が、チェックポイントをまわりながら無差別対戦するという大胆なイベントで、参加者には新作「アルルのルー」Tシャツがくばられる大奮発。大スクリーンでの本戦あり、井上麻美ちゃんのコンサートありで、ファン大満足の1日だったのだ。

●ゲームスクールに1日体験入学しませんか？

東京テクニカルカレッジでは、ゲームクリエイター、情報処理技術者育成のためのカリキュラムを体験できるサマースクール（8/22～23）および一日体験入学（8/18・25）を実施する。今、将来に不安を感じている人は門を叩いてみたら？ 問い合わせ・申込みは、〒186 東京都国立市東1-15-5 専門学校東京テクニカルカレッジ（0425-74-8881）まで、ハガキか電話で。

●ストIIを実体験できる「バトルアクションワールド」

ついにストIIも立体化!? 劇場映画化、スパII移植を記念して、ストIIを〝実物大〟で体験できるイベントが新高輪プリンスで開催される。忠実に再現されたステージでの体感アミューズメントの他、設定資料の公開、ゲーム大会、コスプレルームなどストIIを全身で楽しめるぞ！（8/18～31 当日券大人1,800円／子供800円 問い合わせ03-3442-1055 新高輪プリンスホテル）

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：8月18日「ダイナマイト ヘッディー」、8月25日「エコー・ザ・ドルフィン2」。お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業（詳しく）⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて9月7日（消印有効）。

NEWS

実機によるソフト体験会を実施 ソニーのPSはここまで進んでいる！

7月20日、マスコミを対象にしたプレイステーション進捗報告会が、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）本社で行われた。開発状況5〜30％のソフト11タイトルが実際にプレイ可能な状態で展示され、そのうち2台は、PSの実機上で動いていた。

出展していたのはSCE（写真①〜⑤）、アートディンク（⑥〜⑦）、コナミ（⑧）、バンダイ（⑨）、ポニーキャニオン（⑩）と1社（正式発表まで秘密とのこと）で、展示されていたタイトルは、やはりポリゴンを使ったものが多かった。しかし、それ以外のゲームにも強いと予想されていたPSだけあって、「極上パロディウスだ！」のようなSHTもハイクオリティで移植されており、そのパワーの幅広さをアピールしていた。

①ポリポリサーカスグランプリ（仮）
リアルタイムポリゴンによるコミカルRAC。キャラクターは松下進。

②V-ZONE
台メーカー協力による本格パチンコ。ポリゴンを使いリアルな台を表現。

③ポポロクロイス物語
クオータービュー画面とフル動画アニメで展開するドラマチックRPG。

④PHILOSOMA
面ごとに横、縦、3Dに視点が変わるSHT。面の合間にCGデモあり。

⑤クライム・クラッカーズ
滑らかに動くポリゴン3Dダンジョン RPG。キャラが可愛らしい。

⑥A.Ⅳ
パソコンからの移植。街を車窓から眺められる3Dモードを搭載。

⑦アクアノートの休日
広大な大海原をポリゴンで再現。海底を舞台にした新感覚のSLG。

⑧極上パロディウスだ！
業務用の新作「極パロ」の完全移植版と、前作「パロだ！」の2本入り。

⑨機動戦士ガンダム（仮）
ポリゴンを駆使し、ロボットらしい動きを表現したバトルアクション。

⑩メタル・ジャケット
3Dフィールドでのロボットバトル。2P通信対戦モードを予定。

左で紹介した10タイトル以外に、会場内のみの公開としながら、「バーチャファイター」のようなリアルタイムポリゴン格闘アクションが出展されていた。タイトル、制作会社不明という謎のゲームだが、各キャラの動きには目を見張るモノがあり、また剣などの武器も使える。

この他、出展されてはいなかったが、テクノソフトは、「熱血親子」というタイトルの格闘アクションゲームを制作中とのこと。「極パロだ！」を出展していたコナミは他に、スーファミから「実況パワフルプロ野球」を、アーケードから「ツインビー対戦ぱずるだま」を、それぞれ移植中、「ガンダム」のバンダイももう1本進行中だ。

SEGA CM INFORMATION CLIP.26

クレイアニメというと、粘土でイマイチ似てないというのが相場だったけど、オンエア中の「ダイナマイト ヘッディー」のCMは、見事なほどにキャラが似ててビックリ。会心の逸品だぞ。

NOW ON AIR!
「ダイナマイト ヘッディー」ヘッディー登場篇

【主な放映番組：「幽☆遊☆白書（フジテレビ系：土曜18時30分〜）」、「キテレツ大百科（フジテレビ系：日曜19時〜）」他】

カーテンはCGで、そして建て込みや人形、背景などはすべて別々に作られて合成されている。粘土も特殊なものが使われてるそうだ。

クレイアニメの人形劇

ヘッディーの世界はエンターテイメントショーだ！ってことで、舞台に選ばれたのが、オペラ座風の舞台。でも、そんな設定はどうでもいいくらいクレイアニメのデキが見事なのがこのヘッディーのCMだ。コマ割りが驚異的に多く、クレイアニメの作成でも時間をかけ、さらにCG処理や合成処理などの編集作業でも時間をかけてある超力作なのだ。ビデオにでも撮って、じっくり見たい作品だぞ。

トレジャーも監修しただけあって、表情はそっくりだぞ。

放映データ

●放映期間：'94年7月25日〜●収録：7月19日●制作：㈱電通、㈱アームズ●演出：高橋康雄●クレイ立体アニメーター：峰岸裕和

NOW ON AIR!
「Jリーグプロストライカーシリーズ」プロストライカー開幕篇

【主な放映番組：「幽☆遊☆白書（フジテレビ系：土曜18時30分〜）」、「キテレツ大百科（フジテレビ系：日曜19時〜）」他】

他にも企画案はあったけど、見た目のインパクトで勝負ということで結局この案に決まったこのCM。みんなの感想はどうかな？

メガドラから人が！

なんかメガドラが置いてあるぞ……と思ったら、中から人がワラワラと出てくる「Jリーグプロストライカー」シリーズのCM。とりあえず見た目にはたいしたことがないように見えてしまうが、じつはこの合成にはたいへん手間がかかってるとのこと。ちなみに、あのたくさんの人々はユニフォームを着たエキストラさんだとか。パワーアップしたシリーズを感じてもらえたかな？

雲、雲の影、ゲームギア、人など複雑な合成がされてるぞ。

放映データ

●放映期間：'94年7月9日〜●収録：7月4日●製作：㈱電通、㈱アームズ●高橋康夫

INFORMATION■8月20・21日に名古屋市で開催されるゲームザウルス'94にて、セガ主催による「幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜」を使った4人同時バトルロイヤルのコスプレゲーム大会があるぞ。登場キャラのコスプレをしていると何か特典がありそうだ。参加希望者は参加整理券（配布時間20日／10:30〜、21日／12:30〜）が必要。優勝者はMD本体と「魔強統一戦」のソフトがもらえるぞ。

NEW RELEASE

CD 千堂あきほ 切ない勇気

学園祭の女王からタレント、そして司会へ。好感度の高い千堂あきほの新曲はテレ朝系「大家族ドラマ・嫁の出る幕」の主題歌。爽やかさと切なさのあるメロディは彼女のキャラクターにピッタリの夏向きサウンド。秋にはベストアルバムも発売されるぞ。

●we a JAPAN 8 .21発売／¥1,000

CD INFIX MOTHERLAND

素直な人間らしさを目指し、アメリカンロックをベースにして完成した4thアルバム。日テレ系「西遊記」のオープニング&挿入歌をギターを基本としたアルバムバージョンで収録。全体としては、アカペラからポップなロック、カントリー風など幅広いジャンルで構成。

●アポロン／発売中／¥3,000

CD ささのみちる 僕と君の合図

ささのみちるとは知る人ぞ知るバンド「東京少年」のヴォーカルだった人だ。さて、ソロでは2枚目となるこのアルバムだが、泣ける曲からテクノなポップまで、様々なキャラクターの"ささのみちる"を楽しめる。全部聴き終わったらちょっと幸せな感じになるのだよ。

●ビクターエンタテインメント／8.24発売／¥3,000

CD 音版「ねこめ〜わく」

竹本泉がアップル・ミステリーに連載中の「ねこめ〜わく」をドラマとイメージ曲で構成したアルバム。ドラマ内容は原作からピックアップした5話構成。もちろん脚本&構成は竹本泉本人。さらにイメージ曲の作詞も手掛けている。これぞ竹本泉ワールドなのだ。

●データム・ポリスター／発売中／¥3,200

CD ぽっぷるメイル SOUND BOX '94

今年のサウンドボックスは、2枚組の中に、PC、MD、SFCとすべてのバージョンのオリジナルサウンドを収録という大英断。さらに、エンディング曲の「誰かがあなたを愛してる」はヴォーカルリミックスまでも収録。MDユーザーは特に手に入れておきたい内容だぜい。

●キングレコード／8.24発売／¥3,600

CD ワールドヒーロー2JET イメージアルバム

好評のイメージアルバムシリーズの最新作は「ワーヒー2 JET」が登場だ。ワーヒーファンには特にヴォーカルアレンジが好評とのことで、全12曲のうちUSAと韓国のテーマをヴォーカルバージョンで収録だ。初回特典は描きおろしB2カラーポスターとビッグだ。

●サイトロン／ 8 .19発売／¥2,500

CD ストリートファイターII オリジナルサウンドトラック

アニメ版「ストII」のオリジナルサウンドトラック。音楽監督は小室哲哉と鳥山雄司というなんだかすごい組み合わせ。だけど、やっぱり篠原涼子ちゃんの主題歌がいいよね。もちろんサントラもQサウンド。特典の春麗&キャミイのイラストステッカーってのはいかにもだな。

●ソニーレコード／発売中／¥2,800

CD ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス Vol.13 NEBULASRAY

この「ネビュラスレイ」を作ったのは、あの「F/A」チームなのだ。サウンドはどっちかというとフュージョン的。凝った部分はあるけども「F/A」みたく、いっちゃってないので安心して聴けマス。でも、逆にいえば刺激が少ないかもしれないねえ。どっちがいいすか？

●ビクターエンタテインメント／発売中／¥1,500

HEART BEAT INTERVIEW

大城光恵

おおしろみつえ シンガーソングライター

ゲームしててもいいのかなって思ってるうちは自分でわかってるからだいじょうぶなんですよ

——テレビゲームで遊ぶことは？

大城　中学生の頃から同級生に「またゲームセンター行ってたの」って言われたぐらい。お店の人と友達にもなって裏技とか教えてもらってた(笑)。実は夕べも行って「(極上)パロディウス」っていうのをずっとやってたんですよ。音楽が軽快だし面白いですね。家でも、ロールプレイングなんてやり始めると朝までやっちゃうから、事務所に「ゲーム禁止令」とか言われてます。まあ、子供じゃないんだからただハマってたらどういう結果になるかはわかるし、そのへんはやっぱりバランスが大切ですけど、息抜きにはすごくいいですね。我慢しすぎると煮詰まるから、煮詰まったと思ったら1回ゲームをやるとか。その後結構調子がよくなるものです。ゲームしてて、こんなことでいいのかなって思っている時は、自分でよくわかってるからだいじょうぶなんですよ(笑)。

——宮崎を拠点にして、活動されているそうですが、作品に反映されますか？

大城　宮崎からという意識はあまりないんですけど、東京と宮崎を行き来していると、第三者的な視点で見えるものがあるんです。宮崎に住んでる私たち自身が、「都会より大自然がバーっとある」ってイメージを持ってたりするんですけど、でも実際は、それほどイナカじゃないし、例えば東京から来たお友達に花で首飾りを作ってあげようかなって思っても、その作り方を忘れちゃってる。地方にいても、見失ってしまっているところがたくさんあって、そういうことを感じたら、そのまま曲や詞にすることもあります。

——アルバムに「青年よ大志を抱け」という曲がありますが、ゲームをしながらも、いろいろ悩んでる読者に何か……。

大城　そうですね。まあ、なんとかなると思えば何とかなるんですよ。それってすごくいい加減そうなんだけど、その気持ちって大事だなあっていうか、落ち込んで何にもできないって思うよりも、なんとかなるさっていう気持ちのほうがすごく前向きだし元気になれる。あの曲を含め、今度のアルバムは、海へ行ったときのような解放的な気分を感じてもらえると思うので、ゲームしつつでもいいですから聴いてみてください(笑)。

PROFILE

1965年5月3日生まれ、宮崎県出身、O型。高校在学中から音楽を始め、'92年プロデビュー。7月には2ndアルバム「海へ行こうよ」(キングレコード)をリリース。8/9東京・ON AIR WEST、8/12大阪・ミューズ・ホールで待望のファーストライヴを行う。

PRESENT■8月20・21日に名古屋市・吹上ホールで開催されるゲームザウルス'94の招待券を10組20名に、また8月28日まで東京・大泉の東映東京撮影所で行われているシネファンタジー'94の招待券を20組40名にプレゼントします。ハガキに必要事項を記入の上、希望のイベント名を書いて、編集部の「イベント招待」係まで(締め切りは8月15日必着)。

ソニックの超ビッグプロジェクト始動!!

SONIC & KNUCKLES

セガ	10月発売予定	価格未定	容量未定

SONIC & KNUCKLES™ OCTOBER 18, 1994 ON SEGA GENESIS

これが「ソニック&ナックルズ」のトレードマークだ。よーく見るとジェネシス版のものだけど、どうやら日本とほぼ同時発売のようだぞ。

こいつはただのソニックじゃないぞ！

先月号の第一報で、ちょっとだけ紹介した「ソニック&ナックルズ」。今月は、その続報とタイトル画面の連続写真が入ってきたのでババーンと紹介するぞ／

さて、タイトルだけ発表されて、内容のほうはイマイチ伝わってこないこの「ソニック&ナックルズ」だけど、じつはこれ、従来の超高速アクション〝ソニック〟シリーズの続編というわけではないのだ。

今月はまだ詳しいことは明かせないけど、〝ソニックを取り巻く一大プロジェクト〟とでも言っておこうかな。従来のソニックシリーズは、もう飽きちゃったなんて言ってるキミも、この全貌を知ったら、きっとその内容にビックリするはずだぞ／ 10月の発売まで、約2カ月。来月、さ来月と、次々に明かされていく驚異の事実に、世界中のソニックファンが虜になることうけあいだ／ セガがこの秋、仕掛ける一大プロジェクトから、目を離しちゃダメだぞ!!

これがウワサのタイトル画面なのだ!!

今回初公開された「ソニック&ナックルズ」のタイトルを連続画面でお見せしよう。じつはタイトル画面には秘密があるらしいぞ。

①まずはおなじみのセガロゴ。「セーガ～♪」って言うのかな？

②いきなり場面が変わって、バックには謎の星と足が…。

③下からは、謎の島も出てきたぞ。どこかで見たような？

④謎の星が島に墜落。星の表面を見ると、見慣れた顔が…。

⑤謎の足はやっぱりソニック。セガロゴをキックして…。

⑥凝った演出で消えていくセガロゴ。

⑦不時着したエッグマン要塞と謎の島にソニックも到着…。

⑧…と思ったら、宿敵ナックルズも登場だ！

⑨宿命の地で両者がついに激突するぞ。

⑩体の柔らかい(？)ソニック。ナックルズも元気そうだ。

⑪そしてソニックがキメポーズ。宣戦布告か？

⑫タイトルロゴも下からズズーンと出てきて……。

⑬これがタイトル画面だ。よーく見ると、ソニックを使うか、ナックルズを使うかの選択カーソルが見える。どうやら今回はナックルズが本格的に使えるみたいだぞ！

SONIC & KNUCKLES © 1994 SEGA

おなじみソニックは今回も主役。新たな技や機能を見せてくれるかどうかも注目だ。人気のテイルスの扱いも気になるね？

SONIC

「3」では対戦でのみ使えたナックルズ。今回はすべての謎が明らかになる？

KNUCKLES

COMING SOON NEW SONIC!

MESSAGE from SEGA

今度の「ソニック&ナックルズ」は、今までのシリーズとは違って、ナ(ピー)とか(ガー)とか (ガガガー) そして何と言っても秘密 (パパパパ…)スゴイぞ!!

●通信に妨害が入りましたことをお詫びします(セガ[illegible])

今再び、ゲーセンで熱く燃え上がるガンシューティングが

LETHAL ENFORCERS Ⅱ THE WESTERN
リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウエスタン

アーケードゲーム 好評稼働中

メガCD
●10月14日発売
●9,800円(銃つき)
●7,800円(ソフトのみ)

アーケード版でリーサルの醍醐味を先取り紹介!

過去のガンシューティングとは比較にならないほどリアルなグラフィックが人気だった「リーサルエンフォーサーズ」。オリジナルのゲーセン版は、メガドライブやスーファミにも移植され、さらに好評を得た。

そのリーサルが、なんと西部に舞台を移して再登場した。その名も「ザ・ウエスタン」。すでにゲーセンで遊んだ人も多いはず。まずはゲーセン版の写真を見て、その雰囲気を体感してくれ。今回もアツイぞ。

ステージクリア時には、得点や命中率の他、ウデに応じた階級が表示される。背景のボードも、とってもリアルだよね。

今回もド派手で爽快なゲームだぜ!

ステージをセレクトしてスタート

ステージは全部で5つ。ガンで狙って撃てば、そのステージからスタートだ。

今回も場面は豊富。実写取り込み画像も健在で、リアルさは前作のようにバッチリ。

アーケード版でステージを紹介

STAGE 1 銀行強盗

突然襲ってきた銀行強盗グループをたたけ。銀行内部には、さまざまな障害物があり、なかなか狙いを定められない。また銀行の外にも、多くの強盗グループが待ちかまえている。

敵は続々と現れるため、前作に比べパターンが読みにくく、攻略のしがいがある。

大人数で来るなあ

カウンターに隠れて攻撃してくる敵。中央のガンを撃てば2丁拳銃状態になれる。

STAGE 2 駅馬車襲撃

悪者から駅馬車を守れ。馬に乗って現れる多数の悪者。しかし時々、保安官らしき人も馬に乗って援護してくれるので、これを間違って撃ってしまわないように。

大砲を使うひどいヤツ

馬車の手前だけでなく、向こう側からも敵が襲ってくる。

STAGE 3 酒場の決闘

いかにも西部らしい、酒場での銃撃シーンだ。ステージ最後には、なんと早撃ちで対戦するシーンもある。テーブル上のグラスも破壊できたり、凝ってるんだな。

保安官が援護にかけつけ、酒場に突撃してくれるので、これを攻撃しないようにね。

早撃ち対決。相手が銃を抜くまでは、攻撃してもダメ。素早い反応が大切だ。

©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

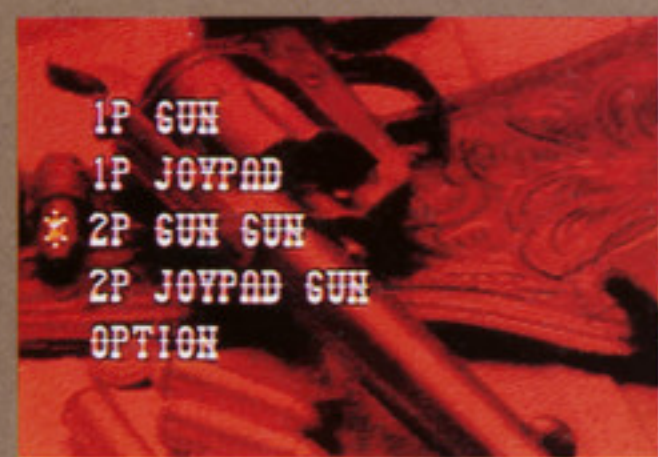
このクオリティでMEGA-CDに登場する!!

MEGA-CD

さて、左ページで紹介したリーサルⅡが、早くもメガＣＤに移植され発売されることが決定した。このページで紹介している８点の画面写真は、現在着々と開発が進められているメガＣＤ版の画面写真である。

気になる業務用との違いだが、基本的には前回の移植パターンと同じだ。ただ、今回はよりアーケード版と同じく、ステージセレクトができるようになりそうだ。その他、新アイテムや、凝ったボーナス面など、業務用の「Ⅱ」でパワーアップした部分もしっかり移植されるぞ。来月号では、メガＣＤ版のステージ紹介もできるはずだ。それまでゲーセンで腕を磨いておいてくれ！

スポーツ感覚でハイスコアを競い合えるから、友達を集めて盛り上がろう。２Ｐだって ＯＫだ。

これがメガCD版だ！

色数、解像度はゲーセン版には負けるものの、雰囲気はバッチリ再現されているよね。

窓を攻撃すれば、ガラスが割れて窓の向こうの敵が倒れる。このへんの演出の派手さがいいね。

なんかシブイプレイヤーセレクト画面

前作よりも、ステージ内で場面が変化するシーンが多い。より多彩な背景が楽しめるってこと。

新しい武器もあるぞ！

突然目の前に登場する敵も健在。また敵が物陰に隠れたり、物陰を突き抜けるがンがあったりするぞ。

同梱銃はどうなる!?

このゲームでは、もちろん前作の銃が使用可能。銃をすでに持っている人のため、今回はソフトのみのパッケージもあるよ。

いきなりだが、アーケード版で５ステージすべてを紹介するぞ。メガＣＤ版も、ステージセレクトはできないが、内容はほぼ同じだ。また、ここには紹介していないが、ウエスタンらしいボーナスステージもあるぞ。さあ、正義のシェリフになって、荒野の悪党を倒せ！

STAGE 4 列車強盗

列車強盗から列車を守れ。強盗グループは馬に乗って列車に乗り込んでくる。すでに列車にひそんでいるヤツもいて、しかも彼らは重火器で武装しているので危険だ。

馬に乗って登場する人の中には、味方も混じっているので、よく見て撃つこと。

マシンガン男登場！

先頭の蒸気機関車には、ダイナマイトを投げつけてくる、とんでもないボスがいるぞ。

STAGE 5 炭坑の砦

あやしげな炭鉱の中での戦い。炭鉱の中に敷かれたレール上を、トロッコが走ったりしている演出がいいね。最後にひそむボスは、なんとも意外なヤツだった、というオチつき。

炭鉱の中には、悪者にさらわれた市民が助けを求めている。明るい色の衣装なので目立つよ。

最後のボス戦では、なんと死骸が襲ってくる。顔が怖いよー。

ガイコツ!?

コナミ開発スタッフが語る

リーサルⅡのここを見てくれ

from USA

ＬＥⅡを開発している場所は、アメリカ北部に位置するイリノイ州にある。ここは毎年夏はカ氏100°にもなる。セ氏温度で言うと40°近くだ。逆に冬はセ氏マイナス30°まで下がる。そんな中でＬＥⅡの開発スケジュールは相変わらず厳しく今非常に忙しい。取り込み画面は昨年の冬に撮影を行った。登場キャスト42名は、すべてコナミＵＳＫ社員だが、場所は「オールドツーソンススタジオ」（京都太秦映画村みたいなところ）。お金がかかってないようでかかってるわけだ。でも、円高還元差益で、日本ではソフトの価格が安くなるとか、ならないとか？　ＬＥⅠを持ってる人はソフトだけ買ってくれればＯＫ。ぜひ期待して待っててくれ。

（ふらのじゅん）

次号の続報を待て

特報!! Special Report

モータルコンバットII 究極神拳

より過激さを増してリターンズ!!

新たな武闘家達!!

この前出たと思ったら、もう続編が出ることになったぁ! 何って、「モータルコンバットII」のことさ! 前作のキャラへ新たに7人のキャラが加わり、総勢12人ものキャラが登場するし、その中には、前作のボスだったシャン・ツンもいるのだ。それに、リアル&ショッキングさがますます全開になっているし、もうすごいのなんの。まずは、登場するキャラクターやストーリーなどを紹介しちゃおうかな。タイヘンなんだから。

MORTAL KOMBAT II

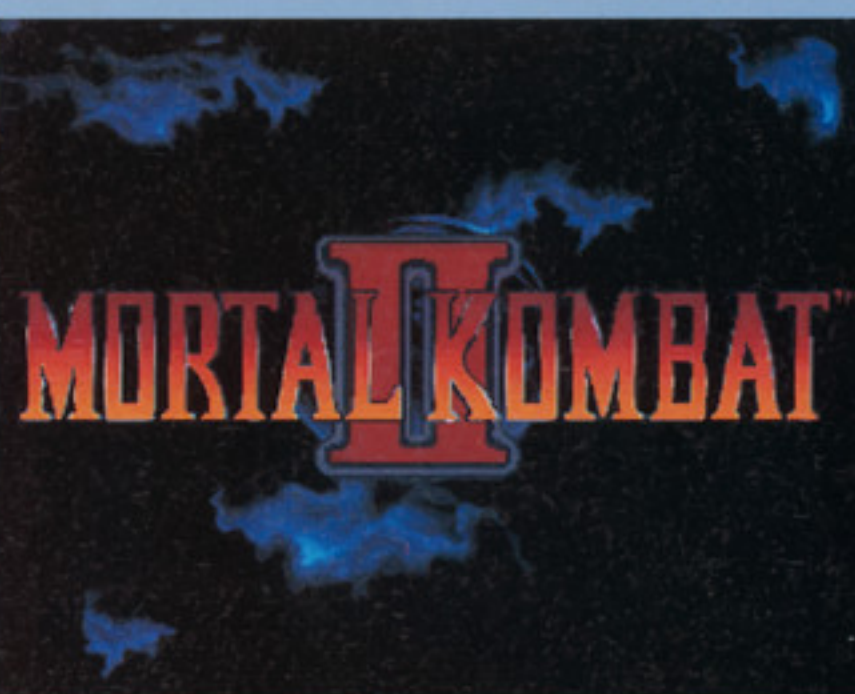
モータルコンバットII

●アクレイムジャパン ●9月9日発売

リアル度もさらにアップ!

キャラの取り込みも、さらに美しくなった。あやしげなステージも多い。やはり、すごいゲームなのだよこれは。

必殺技が大幅に増えた!!

新キャラを含め、大幅に必殺技が増えたぞ。コマンドも比較的簡単になったし、戦略性のある闘いができるぞ。

リュウ・カン / クン・ラオ / ジョニー・ケイジ / リープテイル / サブ・ゼロ / シャン・ツン

リュウ・カン LIU KANG

「殺戮の宴」に出場している間に寺院を襲撃され、兄弟達を失った。絶望の渕に立つも、再び宴の開催を知り、再度シャン・ツン打倒に燃える。

リュウ・カンは、空打裂傷足というタメ技が追加されたぞ。それに、飛び道具がジャンプ中やしゃがみでも出るように。

クン・ラオ KUNG LAO NEW

ゴローに血祭りに上げられた小林寺の勇者クン・ラオの末裔である。リュウ・カンと同じ流れを組む寺院出身。リュウ・カンに誘われ、出場する。

帽子は武器にもなり、飛び道具として飛ばすことも可能。他に、空中技などもあり、使うのが楽しいキャラだぞ。

ジョニー・ケイジ JOHNNY CAGE

武闘家としての魂がこのまま朽ち果てるかと思っていた矢先、リュウ・カンから大会のことを聞き、新作映画の撮影中にもかかわらず出場する。

どこぞで見たような技が入ったジョニー。技の名前はライジングアッパーだそうだ。コマンドもアレっぽいしな。

リープテイル REPTILE NEW

爬虫類が進化した種族の最後の継承者で、シャン・ツンに忠誠を誓う。彼に刃向かうすべての者を排除するために、種族の存続を賭け出場する。

前作で隠れキャラだった彼。あやしげな技が多く、姿を消すこともできるのだ。敵にまわすとたいへんそうだぞ。

サブ・ゼロ SUB-ZERO

中国忍者「リンクェイ」に忠誠を誓う忍者。シャン・ツン暗殺のために前大会に出場したが、再びシャン・ツンが復活したと知り、またも出場。

敵を滑らせて、無防備状態にできる氷雪波という技が加わった。滑って接近してくる相手に、アッパーをブチかませ。

シャン・ツン SHANG TSUNG NEW

ゴローとともに前大会で倒されたが、強固な魂と不敗を誇る武闘家の魂をほしがる魔人に、若い肉体を与えられて再び「殺戮の宴」に参加する。

2〜3発連続の飛び道具が、1つの技になっている。また、すべてのキャラに変身でき、その必殺技も使えるぞ。

MORTAL KOMBAT® ©1993 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd.
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment® & © 1994 Acclaim Entertainment. All Reserved.

今"殺戮の宴"の真の目的が明らかにされようとしている

「殺戮の宴」とは、シャン・ツンが魔人に武闘家の魂を捧げる呪われた闘いだったが、結果は、シャン・ツンは敗れ、無敵の半龍人ゴローも失ってしまったのだ。そのため魔人は自ら大会を開き、魂を手に入れて、本当の目的である「人間界征服」を企む。

偉そうに座っているのが魔人ショウカンだ。その両端には、捕らえられたカノウとソニアが!! カノウを使いたかったよなぁ〜。

KOMBAT II

究極神拳

●8,800円 ●ACT ●24M

今回は、どんな究極神拳が拝めるのやら。いっぱいあるらしいし、みんな期待しちゃうよなやっぱ。

究極神拳以外の葬り方も、増えました。うぁぁ、こりゃあなた針ですよ針・新手の針治療かよぉ。

そして……究極神拳も新たに

前作でも飛び抜けてショッキングだった究極神拳。今回ももちろんあるらしいんだけど、どうやら1キャラにいくつもの種類があるようなのだ。しかも、死に至らしめる以外のものもあるらしいぞ。ちょっと興味津々と言ったところだね。それと、前作では1ステージしかなかったピット（相手を穴に落せるステージ）だけど、今回はそれが3ステージもあるみたいだ。詳しいことは次号以降で紹介していくので、それまで待っててちょうだいね。これは要チェックやぁっ！

NEW キタナ KITANA

魔人の命により、魔界から刺客として大会に出場する。しかし、自分はなぜ人間界の武闘家と闘うのかと、自分自身の存在について悩む。

扇が彼女の武器。飛ばしたり相手を空中に浮かせたりなどができる。女性キャラっていうのはやはりよいですな。

NEW ジャックス JAX

ソニアの所属する米国特殊部隊のリーダー。魔人に拉致されたソニア救出と、同じく拉致されたカノウを捕らえるために大会に参加する。

パワー主体に見えるキャラだが、飛び道具も使えるぞ。また、相手をピヨらせる技は驚異となる。さすがソルジャー。

NEW ミレーナ MILEENA

キタナの妹で、同じく刺客として大会に送り込まれる。魔人は感情を持たない彼女に、裏切りの恐れがあるキナタの見張りを言い渡している。

体当たり技や飛び道具が使えるキャラで、キタナとは全く使い方が違うキャラだ。カッコはほとんど同じだけど。

NEW バカラ BAKARA

リュウ・カンの寺院襲撃の指揮をとった魔界の者。魔界の荒廃地に流れ住む飢刃一族出身で、身体の一部が刃物に進化している。

飛び道具、迎撃技、攻撃技とソツのない必殺技が強い。新キャラの中では最も使いやすいかも。顔もカッコイイしね。

スコーピオン SCORPION

生前サブ・ゼロに殺された中国忍者。前回の大会で倒したはずのサブ・ゼロが今回も出場することを知り、驚愕の中再び冥府から蘇る。

カニばさみが加わったスコーピオン。ワイヤーもあいかわらず強いぞ。ワープもしやすくなってるし、言うことなし。

ライデン RAIDEN

前大会の後、下界を見おろす雷雲へ戻った。だが、シャン・ツン復活を知り自然界のバランス崩壊の危機を抱き、自ら降り立ち大会に出場する。

ライデンは、ボタンでタメる接近技が加わった。このグラフィックがまたカッコいいんだ。テレポートもしやすい。

キタナ

ジャックス

ミレーナ

バカラ

スコーピオン

ライデン

特報!! Special Report

期待に応えて登場!! MEGA-CD版!! サムライ

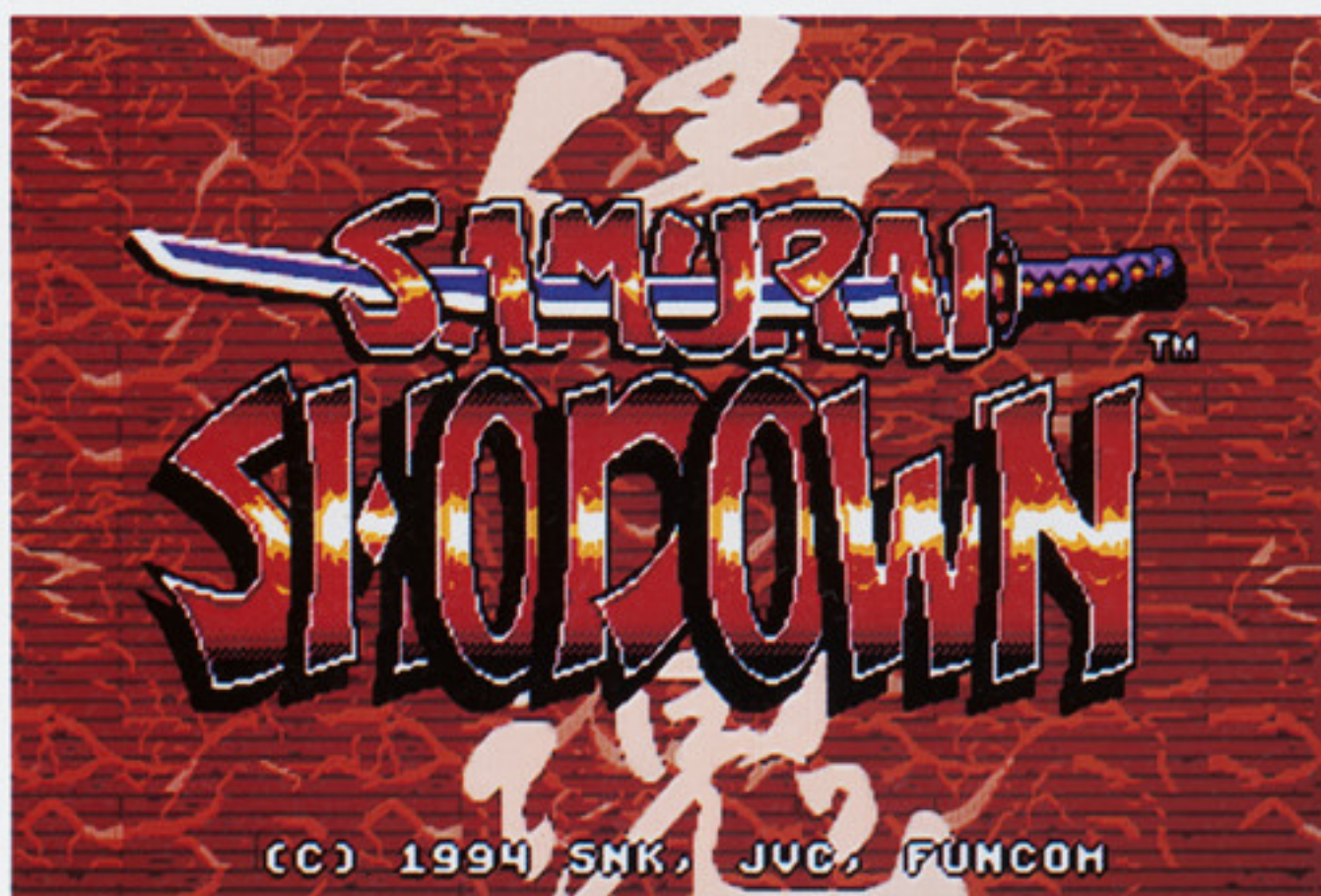
●ビクターエンタテインメント●年末発売予定●価格未定

奴らをMEGA-CDで使いこなせ!

アーケード版の大ヒットから、誰もが予想してきた各ゲームマシンへの移植。そしていよいよMEGA-CDというバツグンのハードへの移植が決定。あの「サムライスピリッツ」が今年末にMEGA-CDで、そしてCDならではのクオリ ティでいよいよ君達の目の前に現れる!! 今回はその第1報をお届けしよう。

新着ゲームの画面をながめてまず最初に気になるのは、やはりキャラクターと背景だよね。「完成版は100%、移植されての登場になります。ユーザーの期待には絶対応えて見せます!」とビクター広報担当の頼もしいお言葉。現段階のデキを上回る仕上がりを期待して待とうぜ。

よ〜く見てみると英語のスペルに若干の違いが……「SAMURAI SHODOWN」とは何を隠そう海外でのタイトルなのだ。

下のバトルシーンはこれでもまだ未完成。もう、MEGA-CD版の雰囲気が漂ってきそうだ。残念ながら今回はこのページの覇王丸と次ページのナコルルの紹介だけ。早く他のキャラも見たい!!

完成度は約50%ながら、団体戦などのフィーチャーも企画中とのことなので、ひょっとしたら例のキャラも使えるかもね。また、特筆すべきはCDならではのサウンド。アレンジが楽しみだ。

これも出なけりゃおかしいぜ!! MEGA-CD版!! 餓狼伝説

●ビクターエンタテインメント●年末発売予定●価格未定

四天王も動く完ペキな移植度

格闘ゲームのシリーズではカプコン系とまた別の路線を進む「餓狼伝説」。この「餓狼伝説SPECIAL」はシリーズ3作目に当たり、登場する15人(+1人!?)のキャラクターすべてが操作できる集大成的な作品。上で紹介した「サムライスピリッツ」と並んでMEGA-CD化されるのも納得いくわけだ。

今回、紹介できるキャラはテリーとジョー東。女性キャラの舞は次回におあずけで、ちょっと残念。でも、実際に動いているキャラを見ると十分期待が持てるデキだ。発売は、こちらも年末を予定、期待していてくれ。

日本版とはうって変わった海外版タイトル「FATAL FURY SPECIAL」。海外版のタイトルは、宿命の激突!! とでも言った意味あいを持ってるんだ。完成版は、日本名になるようだしもちろんセリフも日本語で表示されるから安心してね。

格闘ゲームでは珍しい〝挑発アクション〟や、大技の下足蹴りもアクションの完成度はまったく問題なし。背景のモニターで動く2人をうらやましそうに見つめるのはアクセルホーク。

同キャラ戦での相打ちは実力に大差がない証拠。この直後に起き上がってからの攻防をイメージして、今から頭の中で闘いをシミュレート! 早くプレイさせてほしいぜ!!

 ©1993 SNK Corporation of America. All rights reserved. Licensed by SNK Corporation of America

スピリッツ

●ACT●CD-ROM

時代を、時を越え、風雲の彼方からやってきたサムライ達がMEGA-CDで甦る。アーケード版から早くも1年がすぎようとしているにもかかわらず、依然として人気が衰えないSNKの格闘ゲームシリーズの代表作「サムスピ」。MEGA-CD版の最新情報をいち早く、読者のもとへお届けしよう。

必殺技

奥義 旋風烈斬

覇王丸の必殺技が炸裂!! 奥義旋風烈斬はファンならご承知のとおり、小さな竜巻を相手にぶつける技だ。技を喰らうと砂塵を巻き上げて豪快に吹っ飛ぶのだ!! MEGA-CD版でも、このとおりしっかりと再現されているぞ。

奥義 弧月斬

覇王丸のもう1つの必殺技は、ジャンプしてきた相手を迎撃するのによく使う奥義弧月斬だ。見かけに似合わず当たり判定は小さめだが、根こそぎで当てた時の威力と気持ちよさは天下一品。効果音が気になる必殺技だね!

試合開始直後に起こりやすい鍔ぜり合いは、ボタン連打で勝敗が決する。飛ばされた武器はすぐに回収だ。

剣の打ち合い中の気絶は死を意味する。攻撃の手を休めて時には防御に徹しなければ勝利の女神は微笑んでくれない。

このアクションを見よ!!

試作バージョンで動かせる覇王丸を手にとってみたが、技の総数100のアクションのすべてが完成していた。鍔ぜり合い、ピヨリ、投げなどの見所のあるアクションを再現! また怒りっぽさが全キャラ中一番なので、怒ゲージもたまりやすい。ハデなアクションに拍車をかけて覇王丸が生き生きしていたぞ。

投げ技の一種。横投げ。連続技を決める自信のない人は、無難な投げでも確実なダメージが与えられる。

もう1つの投げ技、真空巴投げ。ダメージ量は横投げと変わらないが、アクションの好みによって使い分けよう。

SPECIAL

●ACT●CD-ROM

アニメ映画も絶好調!! キャラクター性をいち早くアピールしたSNKの格闘ゲームの代表作が早くもMEGA-CDで登場決定!! 上の「サムライスピリッツ」とどちらが人気が出るか、今回からの情報を見比べてみるのも面白いかも。年末に格闘ゲーム、しかもMEGA-CDで! と思っているプレイヤーも結構、多いと見た。君はどうかな？

必殺技

バーンナックルVSパワーウェイブ

一見、どちらが勝つかわからない必殺技どうしの対決。軍配はどちらの側に上がるのか……。

クラックシュートVSライジングタックル

技を出すタイミングによって勝敗が分かれる対決だ。実際に試して結果を調べてみてくれ!!

中国をイメージしたタン・フー・ルーステージは画面上空からスクロールしてくるぞ。

四天王最初の敵、アクセル・ホークステージ。ライン奥は泣く子も黙る電気ロープ。攻撃に気をつけろ!!

絶景なる背景を見よ!!

取材時に完成していた4種類のステージを一挙公開! といってみよう。それぞれ、左上、タン・フー・ルーステージ、右上、アクセル・ホークステージ、左下、ビリー・カーンステージ、そして右下、ヴォルフガング・クラウザーステージだ。君はどのステージでの対決が得意かな？

ビリー・カーンのステージではアクセルステージ同様、ライン奥に飛ばされると手痛いダメージを喰らうのだ。

ラストステージを飾るのは帝王クラウザーのステージ。壮大なオーケストラがいやがうえにも盛り上がる。

特報!! サムライスピリッツ／餓狼伝説SPECIAL

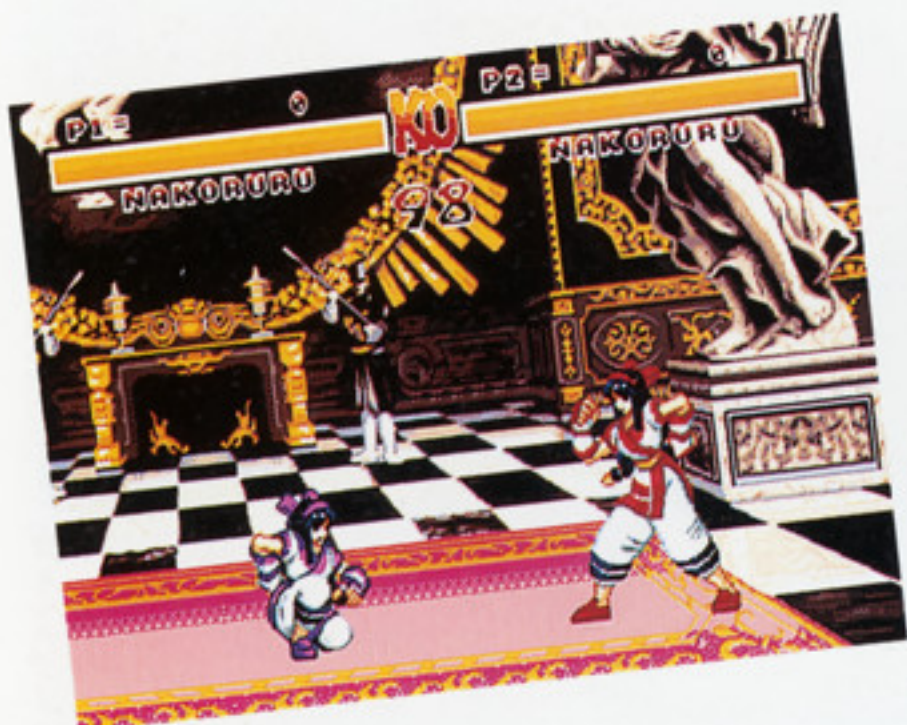
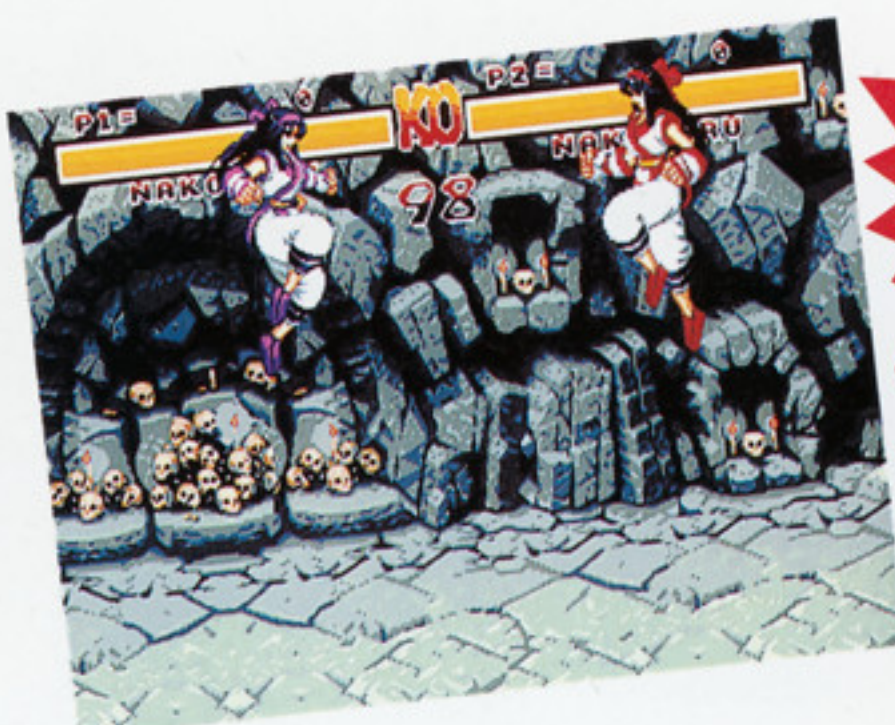
サムライスピリッツ

剣の道は修羅の道。己が刃にすべてを賭けて、ひたすら闘う漢が１人。その名は、剛剣　覇王丸。強者を求める旅路の結末は、はたして生か死か。

試作版でのナコルルが動く!!

そして、今回もう１人、アクションを見ることができたのキャラがナコルルだ。ナコルルと言えば三鷹市のポスターで話題を呼んだキャラクターだけど、最新情報では早くも続編、「真サムライスピリッツ」に覇王丸、柳生十兵衛とともに登場が決定している。新たな必殺技も気になるところだけれど、MEGA-CD版ナコルルも負けちゃいない。発売予定の年末に向けて着々と制作進行中だ。

同じ「サムスピ」でもカートリッジ版を凌駕するグラフィックパターン数とCDならではのサウンドは君の期待を裏切らないぞ。続報が入りしだい伝えていくから楽しみに待っていてほしい。

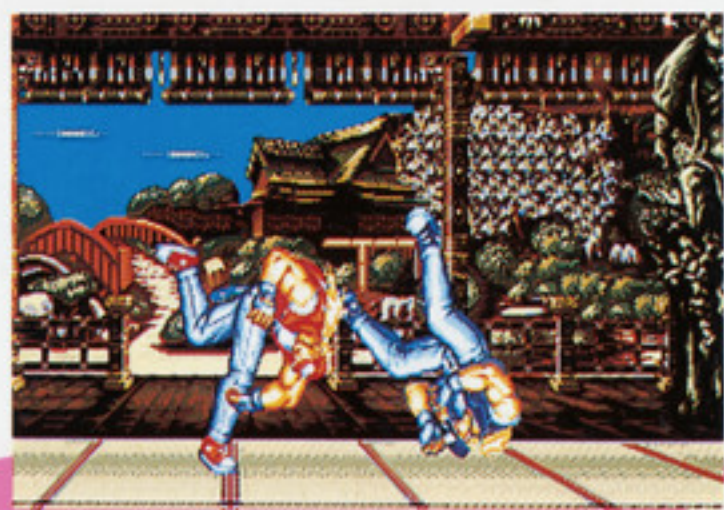
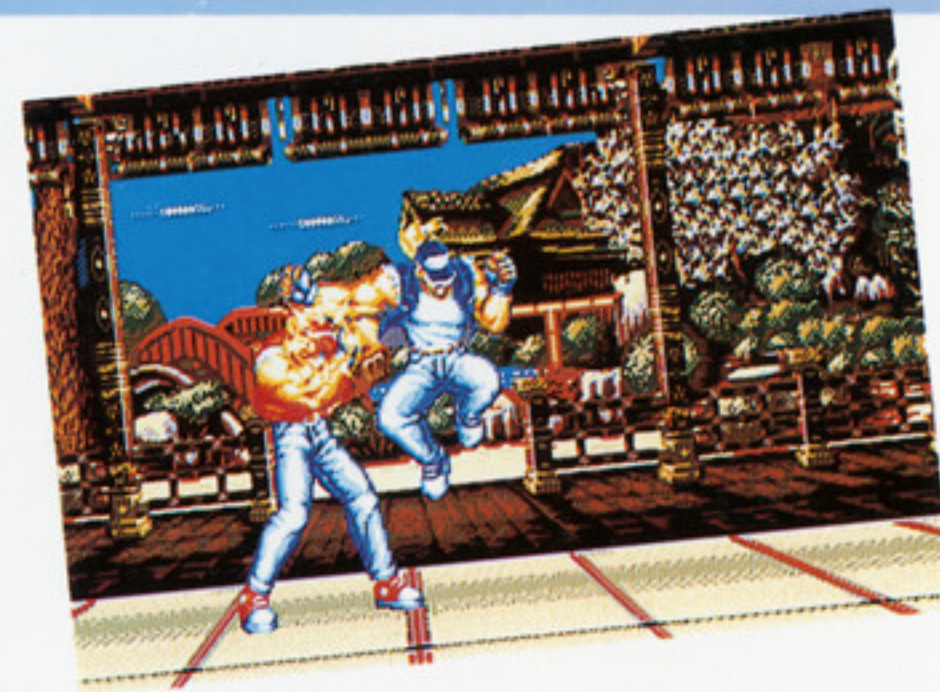
奥義真剣白刃取り。サムライの命である刀をなくしても、勝機までなくしてはいけない。一発逆転を賭けて反撃する様は侍魂の精神において皆の賞賛を浴びることだろう。

シャルロットステージであいまみえるナコルル。まだ必殺技は見ることはできなかったがグラフィックはご覧のとおり。

不知火幻庵ステージは相変わらずおどろおどろしい雰囲気。背景がナコルルをいっそう引き立てている。

続報に期待!!

餓狼伝説SPECIAL

総勢15人＋１人の中で最強の座に着くのはいったい誰か？　それよりも気になるサウンドはどんなアレンジなのか？　とにかくMEGA-CD版に期待だ。SNK格闘ゲーム最新作「キングオブファイターズ'94」にも一部餓狼伝説キャラが出演している。こちらも機会があればチェックしておきたいね。

数々の技が完成しているぞ!!

「餓狼伝説SPECIAL」ではたいへんユニークなシステムがいくつか存在する。写真で例にあげたライン移動攻撃に始まり、避ける攻撃、そして一発逆転を秘めた超必殺技も忘れてはならない。次々と完成していくMEGA-CD版のキャラクターと技に今からワクワクドキドキ!!　発売まで待ちきれないのだ!!

意表をついた技は、通常の攻撃以上に相手に与える精神的ダメージが大きいぞ。

ライン奥と手前を自在に使いこなせるかが、このゲームでは重要なポイント。めくりにも要注意だ。

必殺技で勝負をかけろ!!

技と技とのぶつかりあいは対戦を白熱させる。読みが勝つのか、それとも実力がものをいうのか…。

前ページと違って今度はクラックシュートVSパワーウェーブの対決。隙ありで前者に軍配だ！

こちらも続報を待て!!

隠しキャラの情報やフィーチャーの付加なども追って紹介していくので待っててくれ！

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

キャプテン翼

●テクモ
●9月23日発売
●7,800円
●SPT&SLG
●MEGA-CD

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

ボールはともだちっ！だよね

今まで新作スクランブルはカートリッジソフトだけを扱ってきたけど、今月からメガＣＤも扱うことになったのだ。

というわけで、メガＣＤの期待作「キャプテン翼」の続報だ！

基本的なシステムは、他機種版と同じ形になっているこのメガＣＤ版「キャプテン翼」。だが、そこはなんと言ってもメガＣＤなのだ。ナント今回は、合計120分近くにも及ぶビジュアルシーンが入っているそうだぞ。これはもう、期待するしかないでしょ！　もちろん、２Ｐ対戦プレイもできるから、友達と熱い駆け引きも楽しめるぞ。これはファンでなくても買いかな？

華麗な連係！
岬太郎（山田栄子）
日向小次郎
猛虎が吠える！

シナリオモードが熱い！

このゲームで熱いのは、なんといってもシナリオモードだ。翼くんの小・中学時代の数々の熱闘を原作のストーリーにそって追っていくぞ。日向小次郎などのライバル達はもちろん、岬くんなど深い友情で結ばれたイレブン達が、アニメと同じ声優さんの熱演で、熱い闘いを再現してくれるのだ。試合に勝つごとに、あの感動が甦ってくるぞ。

ゲームシステムは同じ

これがゲーム画面。基本的なシステムは今までのものと同じだ。戦略をきちんと立てないと、後半戦は力押しでは通用しないぞ。

一度クリアすると…

シナリオモードで一度クリアした試合は、「名勝負モード」で何度でも楽しむことができるぞ。感動のシーンを、何度でも味わえ！

名勝負を再現！

テクモスーパーボウル2(仮)

●テクモ
●11月下旬発売予定
●9,980円
●SPT
●16M+B・B

完成度ゲージ 20% 2人対戦プレイあり

名作の最新版再び！

完成度の高さで好評を博した「テクモスーパーボウル」の続編が、今年もまたやってくるぞ。ＮＦＬ公認だから、チーム名や選手名はもちろん実名。データも、'94年度公式データに完全対応しているのだ。今回は３年分のＮＦＬ試合スケジュールを再現し、前年の成績によって、毎年試合カードが変わる〝オートスケジュール機能〟もついているぞ。

また、このシリーズはアメフトならではの戦略性を楽しめるのが最大のウリだったけど、そのへんは今回も大丈夫。128パターンものオフェンスプレイ、そして新しく追加されたディフェンスフォーメーションなど、アメフトファン納得の充実度だ。

その他、選手を〝トレード〟する「トレードモード」も追加され、データのエディットが可能になったのもうれしい配慮。シーズン途中で選手が変わっても完璧に対応できるぞ。

この美しいグラフィックに
注目！

テクモといえばスーパーボウル！

©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ　©TECMO, LTD. 1994

バーチャルバート

●アクレイムジャパン
●10月発売予定
●7,800円
●ACT
●16M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

アクレイもの版「ソレナリニア〜ル」

最近はゲームギア、メガドライブともになんだか絶好調のアクレイムジャパンが、今度はバラエティーゲームを出すぞ。

これはアメリカでは大人気のシンプソンズのキャラクター、バートが主人公のアクションだ。バーチャルリアリティーマシンに閉じ込められてしまったバートが、その中から脱出するために6つの仮想現実ゲームに挑戦するぞ。

選択画面

運だのみのルーレット！

ディノ・バート

しっぽ攻撃を頼りに氷河期が到来するまで生きのびるゲーム。ディノ・バートが不気味！

ドゥームスデイ・バート

バート版ロード・ラッ○ュ。バイクで疾走するレースゲームだ。

養豚場のピッグ・バート

ブタ肉の缶詰にされる前に仲間の豚を外へ逃がす、斬新（？）な内容。明日は我が身か。

ベビー・バート

アイスを積んだトラックを追って、赤ん坊のバートが大冒険。こん棒はありません。

スプラッシュモア山

曲がりくねるウォーター・スラーダーのチューブ内を降下！　障害物などをよけて進め。

バーチャル・クラス写真

先生がいない時を狙って、コンピュータ製の生徒たちに腐ったトマトをぶつけるのだ。

スターブレード

●ナムコ
●9月下旬発売
●7,800円
●SHT
●MEGA-CD

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

次世代機に先行して発売だ！

イキナリだが、あの「スターブレード」がメガCDに移植された。ポリゴン3Dシューティングゲームの代表作とも言われる大作だが、完成度はかなり高い。ゲーセン版と違うのは、キャラクターがワイヤーフレームで描かれていること。しかしその分、スピードは業務用並みだ。詳しくは次号でじっくり紹介するぞ。

すべてのキャラクターがワイヤーフレーム（線画）というわけじゃない。戦艦のように背景的なキャラクターはポリゴンだ。

デモもバッチリ！

セガマウスやアナログジョイパッドにも対応。コックピットに座っているような、あの感触が、忠実に再現されている。早く遊びたいね。

新作八ミ出し情報

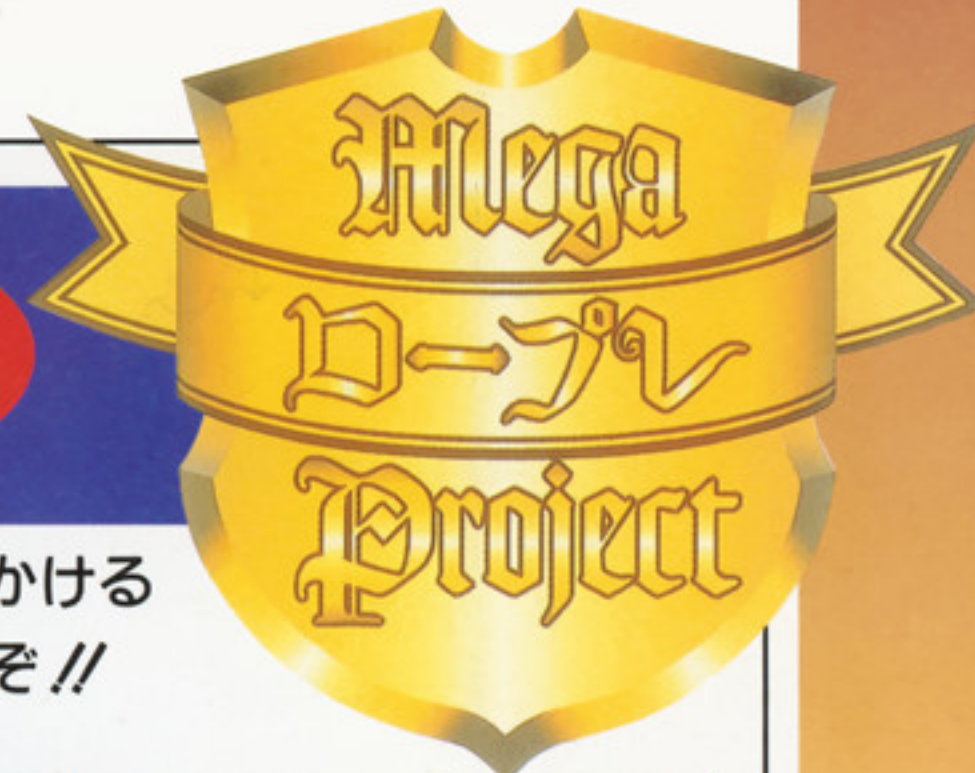
ハードの話題と言えばセガサターンのことばかりになりがちだけど、メガドライブもさらにバリエーションを広げているぞ。そう、新たなメガドライブ互換機（しかもメガCD一体型）が、ミニコンポなどでおなじみのアイワから登場する。9月1日発売の「CSD-GM1」（定価45,000円）は、メガドライブとメガCD、それにカラオケ（CD-G対応）機能を内蔵した多機能CDラジカセだ。当然、メガドラ＆メガCDと基本的な機能は同じ。カートリッジスロットがあるゲーム部分を取り外し、普通のCDラジカセとして使うこともできちゃうぞ。

さて、来月はセガサターン版「バーチャファイター」の超最新画面の他、アーケードの耳寄りな新情報も聞けそうだぞ。

アイワCSD-GM1■カセットデッキ部：ワンウエイ、ノーマルテープ録音・再生　チューナー部：FM／TV（1ch〜3ch）・AM、CDプレイヤー部：CD、メガCD、CD-G対応、スピーカー部：磁気シールドタイプ、サイズ：286×202×237mm（合体時）、重量：4.3kg（電池含む）、コントロールパッド（3B）1個同梱

今月は続報はなかったけど、主役の正体がわかった「リスター」。人々の願い事を聞く流れ星なんだぞ。

「ミーナーのワンダーランド」も完成間近。ミニゲーム満載だ。

©1994 Twentieth Century Fox Film Corpration. ©1994 Acclaim Entertainment, Inc. ©1991 1994 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

セガ メガロープレプロジェクト 第3弾

この夏メガドラ期待のRPG3本立てでピック・アップ

RPGラインナップが薄いと言われ続けてきたメガドラ界に巨大な波紋を投げかけるメガロープレプロジェクト！　年末まで期待作が続々とリリースされる予定だぞ!!

シャイニング・フォースCD

いよいよシナリオⅡ"邪神の覚醒"へ

●セガ
●発売中
●7,800円
●CD-ROM

真の敵イ・オムはどこに!? シナリオ2「邪神の覚醒」

3本のシナリオが入ってボリュームたっぷりの「シャイニング・フォースCD」。前号に引き続き、今回も攻略ワンポイントアドバイスをお届けしよう。今回はシナリオⅡ「邪神の覚醒」の第3章までから、代表的なバトルをセレクトして攻略していくぞ。

そこで、まずはシナリオ2のオープニングを見ていただこう。イ・オムという真の敵を知って、討伐に出かけるニック達だが……。

ニック王子いざ出陣！

なにも いうことはない！
ほんとうの へいわをつかむため
みんなの力を かしてくれ！

シナリオ1の主人公、ニック王子の率いるサイプレスの精鋭部隊は、イ・オム討伐の旅へと出かけるのだった。

邪神のためのいけにえ

あなたのしもべ ワードラーが
けだかき ちすじの いけにえを
に ささげもうしあげーる！

邪神復活のためのいけにえには、王族の血が必要だという。そんな恐ろしい邪神、復活させちゃっていいの!?

主人公シュウ登場！

この少年が 倒れていたのです！

ニックが出かけようとした時、城の外に倒れていたシュウが運び込まれる。

敵軍の

はっ！ アルカムへいげんに
けんぞう中の とりでは
間もなく かんせい いたします

ニックやシュウの行く手を阻む、敵軍の有能な中ボス達の顔が拝める。これはソロだ。

優秀な

いまや わがイ・オムにえんせいすると
進めております
わなとも知らずに！

紅一点のバーバラ。アトラスの斧を振り回して戦う、強い女性だ。悪女らしい顔つきがカッコイイ。

将軍達

じぶんをまもる力の ない者は
生きていく しかくも ないというもの
それが いまのよの ならわし・・

仮面をつけた謎の敵、ヒンデル。冷酷な敵のボスにさえ同情されるほど、悲しい過去を持つ。

第1章"留守番部隊の冒険"攻略ワンポイントアドバイス

Battle-1 サイプレス城

●イベント&ストーリー

ニック達が出陣したあと、サイプレス国の留守を預かったのは、メイフェアを中心とした見習い部隊だった。そして、城の外に倒れていたところを助けられた主人公も、そのメンバーの1人として働いていた。

そんなある日、ビル、アーロン、クレイドの"サイプレスどじ3人組"が、いつものように仕事をさぼっていると、なんと敵が攻め込んできたのだ！　敵の正体は、イ・オム軍のゴードンの部下達だった。

やっぱり！ 3人そろってる！
ビル！ アーロン！ クレイド！
もちばをはなれるなんて さいていよ！

ナターシャに怒られるビル、アーロン、クレイドのサイプレスどじ3人組。この直後に敵の襲来を受ける。

ちけいこうか 15%
ゴブリン HP 9/9 MP 0/0

戦場はサイプレス城だ。城を囲む石垣が崩され、敵が左右から攻め込んでくるぞ。

●ワンポイントアドバイス

敵は、サイプレス城を囲む石垣を崩して、左右から攻め込んでくる。つまり、味方の部隊は挟み打ちにされる格好になる。

シナリオⅡの最初の戦闘ということで、味方キャラの能力も低い。ふた手に別れて応戦したり、自分から戦いを挑むということは避けたほうが無難だ。ファーストバトルだからといって、甘く見てはいけない。

安全な戦法としては、マップ中央あたりで敵をおびきよせ、総がかりで1匹ずつ倒していくのがいいだろう。ゴブリンやスケイブン、ドラゴンニュートなどが相手だ。

Battle-5 小屋前

●イベント&ストーリー

サイプレス城での戦闘で、イ・オム軍に破邪の剣を盗まれてしまった、サイプレスの留守番部隊。その責任を取ろうと、留守番部隊はメイフェアを軍師に仕立て、進軍を決意するのだった。

旅の途中で、グラハムという人物が、破邪の剣盗難事件と関わりがあることがわかる。どうやら、裏でイ・オムも動いているようだ。

そんなグラハムを探しているうちに、留守番部隊はある町にたどり着いた。そこでイ・オム軍との衝突が起こるのだった。

はっ はなせ！
これでは やくそくがちがう！

グラハムが破邪の剣の行方を知っている!? どうやらイ・オムに利用されているようだ。

グラハムは小屋のなかに逃げ込んだ。ダークメイジたちとの戦闘がはじまる。

●ワンポイントアドバイス

町のなかということで、自由に身動きがとれない。木などの障害物を避けて通らなければならないから、移動の際は要注意。宝箱があるので、必ず中身を取っておこう。

敵のダークメイジはなかなかの強敵。みんなで囲んで一気に倒さないと、強力な魔法攻撃でダメージを受けるぞ。

宝箱があるのだ

ナターシャは たからばこをあけた
ナターシャは はやてのチキンを
てにいれた

宝箱の中身は、ときどきお店で掘り出し物として売られることもあるけど、取っておきたい。

第2章"イ・オムの策略"攻略ワンポイントアドバイス

Battle-7 エルミド城内

エルミド王は わがイ・オムに
たてつきすぎたのでな・・・
イ・オムのいけにえに なったわ！

エルミド王の正体は、なんとイ・オムのゴードン。

新しい仲間

チェスターはエルフのスナイパー。エルミド軍の部隊長で、スグに仲間になってくれる。マリアンは王宮魔導士で、Battle 7終了後に仲間に。

マリアン　チェスター

●イベント&ストーリー

破邪の剣の行方を追って、留守番部隊はエルミド領へと入った。そこで、エルミド軍のチェスターが、イ・オムのモンスターによって、城に閉じ込められてしまうところに遭遇する。

イ・オム軍を撃退した留守番部隊は、チェスターに連れられてエルミド城を訪ね、エルミド王に謁見することになった。しかし、そこにはイ・オム軍のゴードンが、エルミド王に成り代わっていた。本当の王は殺されてしまったのだ。また、城も破壊されてしまう。

怒りのチェスターは仲間に加わって、イ・オム軍と対決するのだった。

●ワンポイントアドバイス

非常に狭いマップで、身動きがとれない。いきなり1ターン目から、敵との攻防が始まることだろう。だから、レベルが低いキャラが前線にいるとマズイぞ。もし、そんなことになっちゃってたら、さっさと後退させ、撃たれ強い戦士達を前に出そう。魔法や弓矢などの間接攻撃も積極的に。

狭いマップだ

これでは身動きが取れない。フォーメーションを組み替えるときは、よく考えて、ムダのないようにしよう。

Battle-8 地下道

●イベント&ストーリー

エルミド城内での戦闘終了後に、エルミド王の仇討ちのために仲間に加わった、フォックスリング族の王宮魔導士のマリアン。彼女は、戦闘中にゴードンが逃げ込んだ穴が、どこに通じているのかを知っていた。どうやら、ポルトベリヨという港町に通じているらしいのだ。彼女が、そこまでの道案内を買っててくれる。穴のなかは暗く狭いダンジョンとなっており、そこにはモンスターに混じってゴードンの姿もあった。ゴードンを倒して、破邪の剣を取り戻すことができるか!?

それでは シュウどの！
私は このさきの様子を
調べて まいりますわ！

仲間になったマリアンは、ゴードンの逃走ルートを案内してくれるという。

もちろん にがしはしないわ！
そのつるぎを とりもどすまでは
どこまでも おいつめてあげるわ！

マリアンの道案内により、地下のダンジョンへと進む、サイプレス留守番部隊の一行。

●ワンポイントアドバイス

狭いのはBattle-7 のエルミド城内と一緒だが、今度は先も見えづらい、いっそう難しそうなマップになっている。

敵のモンスターのなかにはプリーストがいる。まずはプリーストを倒さないと、せっかく敵にダメージを与えても、回復呪文を唱えられてしまうので注意。

そしてゴードンとの対決も待っているぞ。

強力な敵が出現

プリーストは
ヒールレベル1をとなえた

回復呪文を唱えるプリーストや、ボスのひとりであるゴードンとの対決が待っているマップ。心してかかれ。

第3章"アルカム砦の死闘"攻略ワンポイントアドバイス

Battle-11 船上

●イベント&ストーリー

ポルトベリヨで船を手に入れた留守番部隊。そこへ、ランドルフとサラが駆けつけ、船から降りるように叫んだ。しかし、船は勝手に動き出し、部隊は2つに別れてしまった。

船はどうやら自動的に動いているようで、イ・オム本国を目指しているらしい。そう、一行はイ・オム軍の仕掛けたワナにひっかかったのだ。

戦闘終了後、シナリオ1で活躍したバリーと再会することになる。強くて頼りになるぞ。

バリー

船が勝手に動く

船はひとりでに動き出し、なんとイ・オム本国を目指していた。敵のワナだったのだ。

ほんとに まいったなあ！
ナターシャたちとも
わかれてしまったし・・・

●ワンポイントアドバイス

シナリオ1でもあったが、船の上の戦闘は、狭いうえに障害物もいろいろとある。ペガサスナイトは空を飛べるので、どこでも自由に動き回る。気をつけたほうがいい。味方の数より、ずいぶんと敵が多く感じるマップ。

羽根がほしい

ペガサスナイトは海上でもどこでも、自由自在に移動することができるので、気をつけよう。

Battle-13 つた登り崖

●イベント&ストーリー

船に乗っていた留守番部隊の一行は、港町で休んでからアルカム砦へ向かうことになった。ところが、その手前にある地盤の悪い平原で、またもやイ・オム軍と衝突することになってしまった。

一方、船に乗らなかったグループは、サラを軍師に仕立てて、やはりイ・オム本国へ向かうことにした。だが、途中の崖で、やはり敵達と戦わなければならなくなった。

軍師にはサラが

船に乗らなかったほうの部隊の軍師には、サラが就任した。キャントール族の司祭だ。

あの村の むこうがわに
かくしとりでが あるはずよ！
さあ 行きましょう！

この崖を越えなければ、目的地にたどり着くことはできないのだ。なんとしてでも勝とう。

●ワンポイントアドバイス

狭いという以前に、決まったルートしかないので、それに従うしかない。だが、敵のほうは空を飛んできたりして、ちょっと不公平かも。余裕があったら宝箱も取っておこう。中身はお金だ。

村を目指して

崖の上の村までなんとかたどりつけば、もうこっちのものだ。早めに移動するように。

Battle-15 暗黒の塔

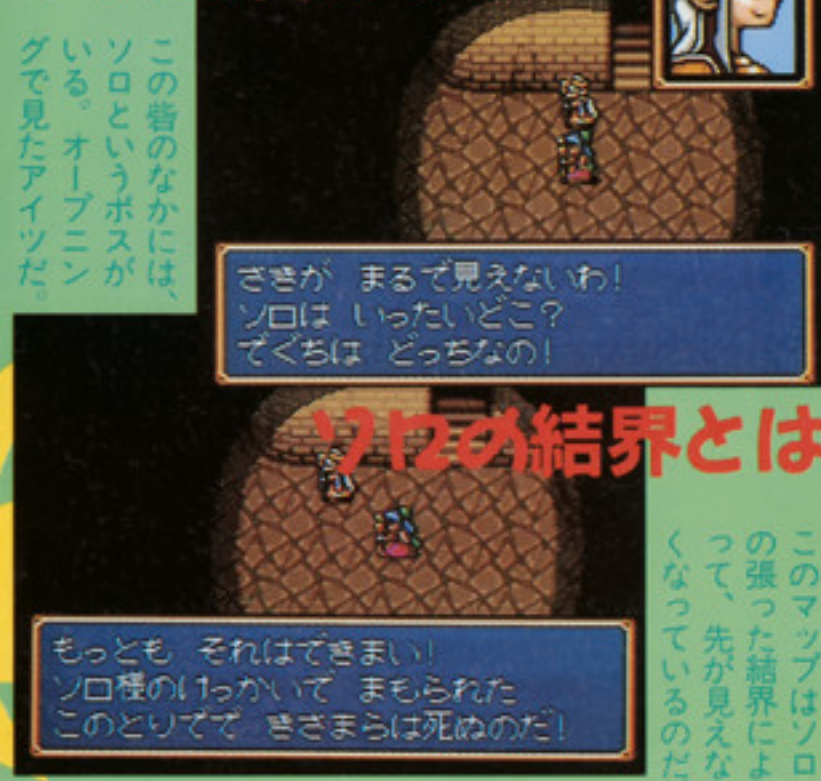
●イベント&ストーリー

つた登り崖の村のガメスは、イ・オムに隠し砦を作らされたらしい。仲間に加わり、砦のことをいろいろと教えてくれる。そして、村を解放してくれたお礼にと、砦への奇襲の準備をいろいろと手つだってくれるのだった。

砦のなかには、ソロというボスがいるらしい。しかも砦のなかは、そのソロの張った結界で守られているということだ。だが、それでも一行は、なかへと入って行くのだった。

ボスの名はソロ

この砦のなかには、ソロというボスがいる。オープニングで見たアイツだ。

さきが まるで見えないわ！
ソロは いったいどこ？
でぐちは どっちなの！

ソロの結界とは

このマップはソロの張った結界によって、先が見えなくなっているのだ。

もっとも それはできまい！
ソロ様のけっかいで まもられた
このとりでで きさまらは死ぬのだ！

●ワンポイントアドバイス

ソロの結界により、マップのようすがわからなくなっているハズだ。慎重に、一歩一歩進んで行くほかない。調子にのって進みすぎると、敵に囲まれることもある。ボスのソロは、マップの北西の方向にいる。

ソロとの対決

隠し砦のボスであるソロ。スパークレベル2の呪文を使ってくるので、注意されたし。

シャイニング・フォースCD発売記念クイズ！

光の戦士(シャイニング・フォース)は注目！

「シャイニング・フォースCD」の発売を記念して、セガさん提供のプレゼントを実施。問題は、"シナリオIIIの日本間でキサラギを倒した後、次ステージに行くときに通る床の間の隠し扉の裏面に、ある文字が隠されている、その文字は何？" 回答と希望賞品を書き送ってください。賞品は、シャイニング・フォースCDの音楽CDを5名に、小説本を5名に、特製ピンバッチを10名にプレゼントします。あて先はBEEP！メガドライブ編集部シャイニングCD係まで。締切は9月8日消印有効。

あなたに 私の
ほんとうの すがたを
見て ほ・し・い・の！

Mega ロープレ Project

ストーリー オブ トア
～光を継ぐ者～
エインシャントに直撃だ！

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●24M＋B・4

正式タイトルも決まり、徐々に全貌が見えてきた期待のアクションRPG「ストーリー オブ トア」。ちなみに、「トア」とは〝戦いの神(トール)〟からきてるそうだぞ。

正式タイトル決定！
正統派アクションRPG誕生だ!!

熱いアクションに注目！

正式タイトルも決定し、容量も20メガから24メガに増えた期待のアクションRPG「ストーリー オブ トア」。古代祐三氏率いる(株)エインシャントによって開発が進められているこのゲームは、とにかくアクションをストレートに楽しむことができるのがウリだ。まさに今までのゲームとは一線を画す、真の意味でのアクションRPGといえるデキなのだ。

〝エインシャント〟と言えば「ベア・ナックルII」を作ったことでも有名だが、今回の「トア」の主人公のアクションパターンは、なんと550以上もあるというのだから、そのすごさが容易にわかるだろう(ちなみに「ベアナII」のブレイズは100パターン程度)。また、音楽も古代サウンド最高の仕上がりだそうだから期待大だ。今回は「トアの」魅力にグッと迫るぞ！

撃つ！
従来のアクションRPGのような2等身キャラが主人ではなく、あくまでも等身大のキャラがリアルに活躍するのが「トア」の魅力でもある。アクションも派手だぞ。

爆破！
現時点で最高の古代サウンドがBGMで聴けるのも魅力だが、SE(効果音)関係のスゴさも、このゲームのウリだ。ヘッドホンで試してくれ！

斬る！
武器はご覧の通り、剣や爆弾の他、弓などがあり、ゲーム中にそれぞれはより強力なものが手に入り、より爽快になっていく。熱いぞ！

ユーザー本位の親切設計！

アクション重視のゲームだけに、操作性もいろいろな点で親切設計になっているのが「トア」の特徴だ。ちなみに、セーブは4箇所でき、ダンジョン以外でならいつでもセーブ可能だ。6Bパッドを使えば、メニュー切り換えが楽にできるぞ。

全体マップも、このように見れてすぐに現在位置がわかる。ムダな手間はかけないぞ。

PROLOGUE

かつて、精霊界において全土を震撼させるほどの戦いがあった。
司どりし神「金の腕輪の者」と創りし魔人「銀の腕輪の者」との戦いである。
それは永きにわたり続き、永遠に続くかに見えた……。
しかし、司どりし神は永き戦いのため命が尽きようとしていたのだ。
残された力を振り絞り、四精霊達と共に司どりし神は創りし魔人の城にて、最後の決戦に挑んだ。
己の命と四精霊を犠牲にし、それは相討ちという形で終わりを告げた。
それぞれのエネルギーは弾け飛び、互いの象徴である「腕輪」もまた、どこかに消えてしまった…。

精霊も大活躍！
助っ人の召喚精霊を初公開だっ！

「ストーリー オブ トア」では、ゲーム中、主人公を助ける精霊を召喚することができ、これがこのゲーム最大の楽しみとも言える。召喚できる精霊は、最終的に水、火、影、緑の4種類の精霊が出てくるそうだが、今回はそのうちの2種類を初公開しよう。ある時は敵と戦い、ある時は謎解きの手伝いもしてくれるという心強い精霊達。召喚の仕方も含め、使いこなすのが楽しみだぞ！

水の妖精 ディト

回復回復
水の精霊は、基本的に回復系の魔法を使い、主人公を助けてくれる。重宝するぞ。

NPCとしても
精霊はNPCとして、自ら敵と戦うことも可能だ。性質を考えて連係を組め。

炎の魔神 イフリート

アイアイサー！
一度に出せる精霊は一種類のみ。召喚は、地形や武器などを利用してできるぞ。

炎も吐くっス
お供してて一番心強いと言われるのが、このイフリートだ。攻撃力も強力だぞ！

Ⓒ SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY ANCIENT

特別インタビュー　ゲーム制作に乗り出した古代祐三！

ややや層の薄かったメガドラのアクションRPGの最高傑作となるべく急浮上してきた「ストーリー オブ トア」。数々の魅力をエインシャントに語ってもらったぞ！

現在他に２本、音楽の仕事もかかえている古代祐三氏。「トア」への意気込みも凄いぞ。

次世代機の時代にあえて出す作品

本誌■現在の開発状況はいかがです。
高橋■プログラムのほうは、ほとんど終わってますね。
古代(彩)■でも、まだ配置は終わってないんで、これからが大変です。
本誌■今回の企画は、どんな感じで出てきたんでしょうか？
古代(祐)■セガさんからのお話は、ちょうど１年前の去年の６月ぐらいにありまして、とりあえず強力なアクションRPGというのがないから、そのラインを１つ作りたいということでまとまったんです。まあ、僕らとしてもちょうどアクションRPGは作りたかったので、すんなりと。
本誌■ストーリーの題材や世界観のイメージはどんな感じでしょうか？
古代(彩)■結構、何でもありって感じですね(笑)。どちらかというと、最初のイメージもあまりカチっと決めてないんですよ。おかげで、何かスゴくオリジナリティのある世界観になっていますね。でも、統一がとれていないというわけではなく、何でもありにしたわりには、ちゃんと統一感もとれてるんですよ。
古代(祐)■ゲーム全体を通してやると、かなり独特な世界観になってますね。
本誌■どこの国のイメージとか？
古代(彩)■特別にはないですけど、南のほうかな(笑)。でも、一番最初の頃は、本当にオーソドックスな中世ヨーロッパの剣と魔法の世界って感じだったんですよ。主人公も鎧とか着てて、もう一回り大きかったんですけど、パターンの多いキャラの動きをサポートするにはちょっと辛かったんで……。
本誌■今回は流行のコマンド入力必殺技も入ってるそうですが？
古代(祐)■コマンド必殺技は、位置づけ的にはオマケ的な部分にあるんですが、無意味にとってつけたわけではないんですよ。やってるうちに、なんかスゴイ攻撃が出るって感じで、要はアクションが得意な人が、いろいろ試せば、いろいろ出てきて比較的楽に爽快に敵を倒せるといったものですね。説明書にも具体的には載せないでしょうけど、2、3個はすぐに見つかるはずですよ。
本誌■召喚できる精霊についてなんですが、これの役割は？
古代(祐)■精霊はゲームを進めていく中で、徐々に使えるものが増えていくんですが、今回のゲームでは、それぞれの精霊がもっている能力は、攻撃部分も含めて、かなり重要な部分をもっているんですよ。単なる冒険のお供というだけでなく、謎解きなどにも必要になってきます。
本誌■一度に出せるのは一匹だけなんですか？
古代(祐)■そうですね。今回は、召喚する方法が面白いんですよ。水の精霊だったら、たとえば街に流れてる川があれば、そこから呼び出せたり、火の精霊だったら火のあるところからって感じなんです。
古代(彩)■火の精霊を呼び出す方法が一番面白いですね。いろいろ応用ができますし。
古代(祐)■そこらへんはかなり面白いですよ。コレは火が起きる現象だから、そこに召喚しようとか、〝えぇっ、こんなところからも！〟って感じで呼び出せたりするんですよ。これは各プレイヤーの方でいろいろ楽しめるはずです。
本誌■お得意の音楽関係はどうです。
古代(祐)■まず、一番最初に皆さんがお気づきになるのは、ＳＥ（※効果音）関係が充実してるなってことだと思います。今回はＳＥだけで200個以上もありますし、質感もすごくいいんですよ。
内村■パターンも非常に充実してますね。叫び声とか(笑)。
古代(祐)■メガドライブって３段階にしか音源は振り分けられないんですけど、うまくメガドラの３つの音源を使い分けてあって、かなり微妙な距離感が生まれているんですよ。非常に立体感のある音というか……。特に爆発音なんてすごいですよ。
古代(彩)■BGMもすごくゲームにとけ込んでて、でしゃばった感じがないデキになってますね。
古代(祐)■本当にBGMに関してはもう限界までやってますね(笑)。今の自分ではこれ以上やりようがないってくらいのデキです。気合いの入りようも違いますよ。
本誌■最後にメッセージを
内村■解き方がいろいろあるので、何回でも遊べるゲームになってると思います。純粋に楽しめますので期待しててください。
高橋■隠し必殺技が結構入ってるんで、いろいろ見つけてください(笑)。
古代(彩)■一番最後に取れる精霊がかわいいんですよ。
古代(祐)■次世代機の時代にわざわざ出すだけの作品なんですが、とにかく期待してていい作品だと思います。年末を待っててください。

古代祐三（Yuzo Koshiro）プロフィール

ゲームミュージック界のスーパークリエイターとして、もはや知らない人も少ない古代祐三。

メガドラ関係の音楽では、「ザ・スーパー忍」や「ベア・ナックル」のⅠ、Ⅱ、Ⅲあたりの音楽が有名だが、この古代氏がゲーム制作会社もやっていることは、意外と知られていないかもしれない。

そのゲーム制作会社である(株)エインシャントは、平成2年に設立され、今までゲームギア版「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」「ベア・ナックルⅡ」を手掛け、今回の「ストーリー オブ トア」が3作目ということになる。次世代機については「ヨダレものですよ」とも言うが、今後の活躍には注目だ。

なんとＧＧ版「ソニック」は、まるごとエインシャント制作によるものなのだ。

右から古代祐三、内村語(企画担当)、高橋幸生（メインプログラム)、そして妹さんの古代彩乃さん(キャラデザイン)だ。

Mega ロープレ Project

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説
第4章"魅せられた王国"を紹介！

●セガ
●9月30日発売
●8,800円
●16M+B・3

オリジナルは5年前にパソコンでヒットした、日本ファルコムの人気シリーズだが、ちっとも5年の歳月を感じさせない。当時、最先端を行っていた原作と、移植技術の結晶だね。

これまでのセリオスの冒険は……

現国王アクダムによって父王を失った、ファーレーン王国の王子セリオス。彼は、父の仇を撃つために、リュナン、ソニア、ロー、ゲイルといった仲間達と一緒に、アクダム討伐の旅に出る。アクダムの力はウォンリーク公国やラヌーラ王国などの、イセルハーサ全域におよんでおり、セリオス達は数々の困難と遭遇することになった。

さて、ラヌーラ王国にたどり着いたセリオス達は、リュナンの本名はエリオンであり、実はラヌーラの王子であったという仰天の事実を知る。その兄である国王フラートは、モンスターが国に攻めてきたときに、国民を置いて逃げ出そうとした腰抜け。誘拐された彼を助け出すと、アクダムが今度はソルディス王国に逃げ込んだらしいことがわかった。

リュナンの本名はエリオン。その正体は、なんとラヌーラ王国の王子様だったのだ。

リュナンの兄であるフラート王が誘拐された。救出には、王家の墓にあるアイテムが必要だ。

アクダムを追ってソルディス王国に向かうセリオス達

フラート国王を誘拐したギュリゲスを倒したセリオス達は、アクダムが隣国であるソルディスに逃げ込んだことを知る。さっそく追いかけるも、ラヌーラとソルディスをつなぐ唯一の通り道である国境の洞窟が落盤でふさがれ、どうすることもできない。

爆薬でもあれば道を切り開けるのではないかという話になったが、どこの道具屋にも爆薬など置いていない。だが、海賊のボアードならなんとかしてくれるかも。とはいうものの、3章でボアードの機嫌を損ねてしまったセリオスたち。はて、どうすべきか!?

これでは進めない

ソルディスへの通り道である国境の洞窟は、落盤によって通行できないところが数カ所もある。

魅力的なキャラクター達、セリオス王子御一行様

ロー
クルスの村で出会う、自由気ままな遊び人。一見いいかげんなようでいて、ものすごい魔力を持っている。

ソニア
レジスタンスのリーダーである、アロンの孫娘。腕力と呪文の両面で頼りになる、強く美しい女性戦士だ。

リュナン
アクダムの横暴な政治に抵抗するレジスタンスの一員。実は本名をエリオンといい、ラヌーラ王国の王子だ。国民からの信頼を一身に受けている。

セリオス
ファーレーン王国の王子で、このゲームの主人公。6歳のときにアクダムにより、父アスエルを失う。今回の冒険は、その仇討ちが目的となっている。

ディーナ
ソルディス王国の王女であり、セリオスのいいなずけでもある。そのお嬢様的な外見とはうらはらに、お城を抜け出したりもするおてんば娘だ。

ゲイル
ベルガ鉱山で強制労働を強いられていた、身元不明の元囚人とおぼしき人物。その絶大なるコネクションは彼が大盗賊であったことをうかがわせる。

セリスの街へ

好物の酒なら、ボアードの機嫌をなおせるかも。セリスで売っている。

買い出しに

最低でも3本以上買っておくこと。酒は気付け薬の代わりにもなるのだ。

ボアードなら持っている

海賊のボアードなら爆薬を持っているハズだ。

いざソルディス王国へ

爆薬を3つ以上譲ってもらったら、再び国境の洞窟へ。落盤を爆破して、ソルディス王国へレッツゴーなのだ！

REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1994 ORIGINAL GAME ©FALCOM 1989 COMPUTER DESIGNED BY SEGA FALCOM

バズヌーンの城で異変が起こった!?

爆薬を手に入れたら、国境の洞窟へ。でも、なにも急ぐ必要はない。洞窟のなかには、なかなか使えるアイテムがあるから、探してみよう。アイテムは宝箱のなかに入っているよ。洞窟のなかはかなり広いので、たいまつは多めに用意しておいたほうがいいだろう。

さて、洞窟を抜ければ、夢にまで見たソルディス王国だ。東の方向へ進むと、バズヌーンの城が見えてくる。ほかの街に立ち寄るのもいいけど、まずはここへ寄ってあいさつをするのが礼儀というものだろう。なんせ、ここにはセリオスのいいなずけである、ディーナ王女もいるのだから。

ところが、城下町のようすがちょっとヘンだ。男性の姿が見えない。街の女性が言うには、城に美しい踊り娘が現われて以来、男性達は彼女に夢中になり、城へ行ったまま帰ってこないのだとか。

そこで、城へ行ってみると、なんと踊り娘を囲んで、街の男性達と一緒に王様までが踊りまくっているのだ。王妃であるクレアはまいってしまっているし……。

街の様子がおかしいぞ!?

苦労してたどりついたソルディス王国、だが、バズヌーンの城下町がヘンだぞ。

街には男性の姿が見えない。踊り娘に夢中になって、城から帰ってこないらしい。

王様までどうしちゃったの？

なんと、踊り娘を囲んで王様までが踊りまくっている。なんか、フォークダンスのノリだな、こりゃ。

王妃クレアは……

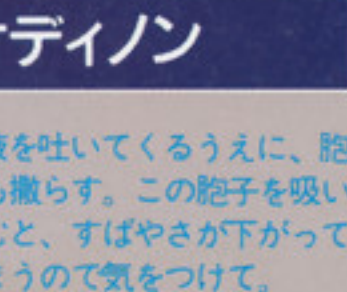
王様のようすにすっかりまいっているクレア。なんとかして助けてあげたいものだが、どうすれば!?

出現するモンスター達

フラワーリザード

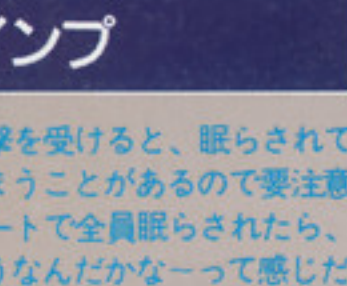
頭部は美しいお花なのに、その身体は、堅いウロコに覆われている。毒液を吐いてくるので、戦闘中は注意しよう。

オディノン

毒液を吐いてくるうえに、胞子も撒らす。この胞子を吸い込むと、すばやさが下がってしまうので気をつけて。

ジャイアントエイプ

叫び声をあげて、こちらの防御力を下げようとするとんでもないヤツだ。しかも攻撃力が高いのでたまらない。

インプ

攻撃を受けると、眠らされてしまうことがあるので要注意。オートで全員眠らされたら、もうなんだかな～って感じだ。

キバイノシシ

突進して攻撃してくることがあり、この時は通常よりもかなり大きなダメージを受けてしまう。攻撃力が高い。

Mega ロープレ Project

魔獣闘将伝エクリプス

サイド ストーリー オブ アフターハルマゲドン

そこは魔族達が、主役の世界

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●CD-ROM

パソコンやいろんなゲームマシンで話題を集めた「ラストハルマゲドン」。その世界を受け継ぎ、再び同じ舞台で繰り広げられるストーリーが、ここにゲーム化されるのだ。

「ラストハルマゲドン」の世界が再び甦る……

「魔獣闘将伝エクリプス」は、〝ザ・サイドストーリー・オブ・アフターハルマゲドン〟というサブタイトルどおり、「ラストハルマゲドン」と共通する世界で繰り広げられる物語だ。

そこは、魔族が支配する世界。人類は、愚かにも核兵器の使用によって、世界を破滅に導き、自らの命を失った。わずか生き残った人類は、かつて自分達が動物に対して行っていた悪習、つまり魔族の家畜となることしか、生きる道は残されていなかった。

主人公は、そんな世界に生きる５人の魔族。闘志を失わず、戦いを求めてさまよう彼らがどんな活躍をするのか、続報を待たれたい。

人類は滅亡した

オープニング。人類は核兵器の使用により、自らの命を落とすという、愚かなことをしたのだった。

魔族が主人公だ

主人公達は、今の状況に満足せず、さらなる力と戦いを求めて、旅に出ようとしているのだ。

人間が家畜に!?

生き残った人間は魔族によって、牧場で家畜として飼われているのだ。なんだかゾッとするよね……。

バトルシーンだ

「ラストハルマゲドン」ファンには、おなじみの戦闘モード。使える魔法や特技が多いので戦略的に。

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™ LIBRARY

次世代のソフトの１つの方向性を示す「MELON BRAINS」がいよいよ発売される。常に先端を追い続ける本誌読者にこそ、ぜひ体験してもらいたい意欲的な作品だ。

MEGA LD

メロンブレイン

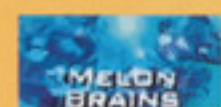
30cmの円盤に詰め込まれたイルカのすべて

このコーナーでも何度か紹介してきた「メロンブレイン」だが、ようやく手にすることができる。マルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク（ＭｍＣＮ）の野中英紀氏の妥協（だきょう）のない調整によって開発期間が長引いたが、そのぶん完成度は高い。首を長くして待っていたユーザーの期待を裏切らないであろう。ボイス・ナビゲーションによる操作ガイド、研究者の日本語吹き替えに竹中直人を起用、などの洒落たシステム・演出もうれしい。イルカを単に〝記号〟としてだけでなく、人類がより理解を深める〝存在〟としても掘り下げたこのソフト。「ホビーマシンのゲーム以外の利用法」を提案するに十分な魅力を携え、キミの家にやってくる……。

エデュテイメント

パイオニア
9月中旬発売
13,000円(税込)

WHO ARE THE DOLPHINS? SIDE

イルカに関する世界の研究者たちの研究成果を集大成。エコロケーションなどの特殊な能力やライフスタイルなど、イルカの「すごい！　かわいい！　素晴らしい！」が満載で、理解をより深められるデータベース・サイドだ。

MELON BRAINS
イルカの生態や関連情報を知ることができる、本ソフトの中心的プログラム。あらゆる分野をカバー。

Q&A
「イルカは汗をかくの？」などといったイルカに関する素朴な疑問に、一問一答形式で答えるコーナー。

DOLPHIN SYMPOSIUM
イルカ会議に参加しているかのように、あるテーマについての各研究者の意見を見聞することができる。

LILLY'S HOUSE
あのジョン・Ｃ・リリー博士の家を訪れて貴重な資料を見られるという、ファン感涙もののゲーム＆映像集。

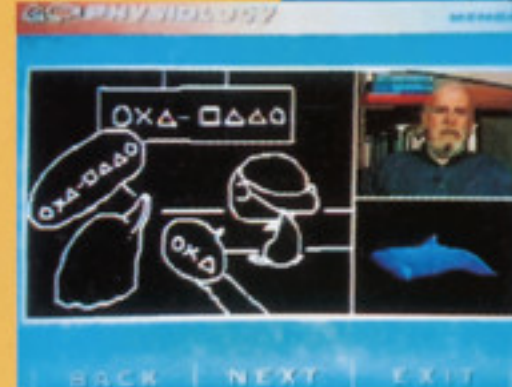
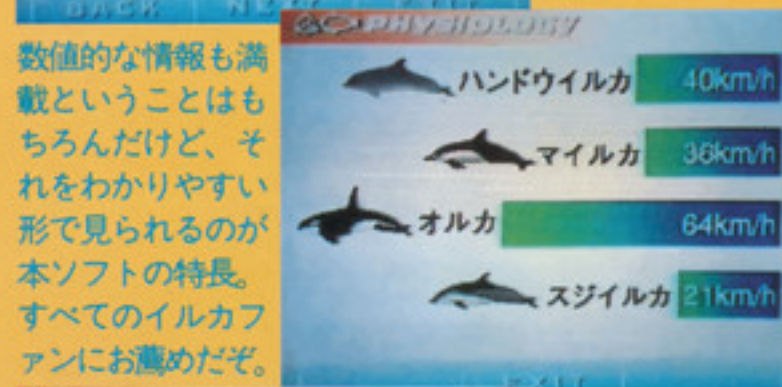
HABITAT
日本近海で見られる種を中心に、16種類のイルカのデータを収録。生息帯域もバッチリわかる。

LEGEND
古来より世界各地に伝わる、イルカに関する伝説を集めたコーナー。イルカは神話にも登場しているのだ。

INDEX
テーマ別に各項目ごとに情報を選択できる検索プログラム。データーベースっぽくて便利だぞ。

HI! DOLPHIN
画面内を元気に泳ぐ、かわいいＣＧのイルカと遊べる。ゲーム性は低いが、ほのぼのとした気分になれる。

アイコンで選択していけば、知りたい情報を見られる。この写真にはまだ入っていないが、泳いだり鳴いたりする、イルカ・カーソルにも注目。

数値的な情報も満載ということはもちろんだけど、それをわかりやすい形で見られるのが本ソフトの特長。すべてのイルカファンにお薦めだぞ。

随所で見られるこのかわいらしい解説CGは、「ウゴウゴルーガ」でおなじみの秋元きつね氏によるもの。「HI! DOLPHIN」のＣＧも彼だ。

DOLPHIN ODYSSEY SIDE

WHO ARE……がイルカを「知る」ためのサイドなら、こちらはイルカを「感じる」ためのサイド。心地の良いサウンドとともに、海洋写真家ボブ・タルボットや映像作家中野裕之による美しいイルカ映像を観賞することができる。

ひさびさの

LD-ROM² インフォメーション

LD-ROM² でも「メロンブレイン」など、MEGA-LDと共通のタイトルが登場してくるが、独自の続編タイトルもラインナップに挙がっている。パイオニアは３Ｄシューティング「ヴァジュラ」の第２弾、リバーヒルソフトは「マンハッタン・レクイエム」に次ぐＪ・Ｂ・ハロルドシリーズのオリジナル新作を制作中だ。

VAJRA弐

●パイオニア／価格未定／発売日未定／ＳＨＴ

飛行扇「ヴァジュラ」がふたたび出撃。ステージによって２タイプの３Ｄシューティングゲーム・システムが用意され、よりスピーディーに展開するようになった。

BLUE CHICAGO BLUES

●リバーヒルソフト／価格未定／発売日未定／ＡＤＶ

パソコン等でおなじみのハードボイルド・アドベンチャーゲーム「Ｊ・Ｂ・ハロルド」シリーズのＬＡオリジナル新作。シカゴの美しい風景を舞台に、私立探偵Ｊ・Ｂ・ハロルドが殺人事件の犯人を推理する。決められた日数内に確実に捜査を進めないと、事件は未解決のままで終わってしまう。

© STUDIO GARAGE © MULTI MEDIA CREATORS NETWORK © PIONEER ELECTRONIC CORP.1994 © PIONEER ELECTRONIC CORP.1994 © DATAWEST,Inc.1994 © 1994 RIVERHILLSOFT INC.

ZAPPING・殺意

視点を変えなければ真実は何も見えない

ヨーロッパで生まれた、まったく新しいテレビの楽しみ方「ザッピング」をふんだんに使ったドラマ「ZAPPING・殺意」。1つのストーリーで2つのシーンが同時進行し、それらを随時切り替えて鑑賞する、というこのドラマは、まさにＬＡにうってつけの素材といえる。コントロールパッドの簡単操作のおかげで、チャプタースキップやオリジナル編集の保存も思いのままだ。

STORY

娼婦を狙ったサディスティックな連続殺人が続発、その残酷な手口から警察は精神異常者による犯行と見て捜査を進めていた。

その頃、売れないポルノ漫画家のステファンは仕事に釣られ、麻薬中毒の愛人を持つクリスティーヌに、ヘロインの密輸をさせられた。空港で荷物を奪われかけたステファンはその夜、テレビで彼女の姿を偶然見かけ疑問を抱く。ヘロインの引き渡しを条件に彼女と再会したステファンだが、多量の麻薬を打たれてしまう。そして、そこで彼が見せられたビデオには、1人の娼婦が惨殺されるシーンが収められていた。さらに、意識朦朧（もうろう）としたままの彼が見たものは、窓から飛び降りた恋人の死体だった……。

事件の真相は？ 謎を解くためにはステファンとクリスティーヌ、2人の視点が必要だ。

インタラクティブムービー

パイオニアＬＤＣ
8月25日発売
9,800円

物語は、ある売春婦の殺人事件のシーンから始まる。

ザッピングの経過をファイルに保存可能。編集魂が熱くなる!?

ステファンの視点 / クリスティーヌの視点

子供達にバッグを奪われた。え？ 何で？ どーして？

ワタシがお金を渡して奪うよう、仕向けたのでーす。

荷物は奪われなかったけど。いやはやとんだ天使達だ。

手に入れたと思ったら、白い粉は粉でも、砂糖……。

家でＴＶを観てると、人気司会者、オクタープの姿が。

舞台の袖で彼を見守っている、情婦のクリスティーヌ。

ゴーストラッシュ

ゴーストにも泣きたいときはある

「ゴーストラッシュ」は、お化け屋敷で感じるスリル、ダンジョンを冒険するワクワク、そしてモンスターを捕獲しまくる爽快感をすべて味わえる新感覚アクションアドベンチャーゲームだ。モンスターの巣窟と化した洋館にゴースト・ハンティングに乗り込むというストーリーのこのゲーム。入るたびにマップが変化する3Ｄダンジョン内を移動し、モンスターと遭遇（そうぐう）したら3Ｄシューティングの要領で逃げ回るモンスターを攻撃。弱ってきたら〝ゴーストハンド〟というアイテムでモンスターを捕獲(ボタンを連打)、というアクションを繰り返すのだ。捕獲したモンスターは洋館の外の土産物屋に売ることができ（強いモンスターほど高価で売れる)、強力なアイテムを買うことができる。ゲームシステムはもとより、モンスターのグラフィックの迫力も他のアクションゲームとはひと味違う。

アクションアドベンチャー

パイオニア
10月発売予定
価格未定

まだ開発中の画面だが、メイン画面の雰囲気はだいたいこのような感じ。いろいろな素材で作られたモンスターの人形が、これでもかと言わんばかりに動き回る。

ダンジョンには秘密の部屋もあるとか。

ゴーストラッシュモンスターネーミングコンテスト!!

さて、パイオニアは上で紹介した「ゴーストラッシュ」に関して2大イベントを実施するぞ。その1つが「モンスターネーミングコンテスト」だ。ゲーム中に登場する多数のちょっとおちゃめなモンスター達には、シャレのきいた名前がつけられている。でも、下の2体だけはまだないのだ。そこで名前を大募集。採用者にはＬＡ本体（CLD－A100)を、また佳作3名には「ゴーストラッシュ」のソフトをプレゼントする。ハガキにゴーストの名称とその理由を書き、欄外を参照して応募しよう。

この2匹にイカした名前を付けよう

無表情で、ただ回転しているからなんか恐い。

気弱で逃げ腰。ゴースト界のいじめられっ子。

ちなみにこのキャラは…

MCハンマー
力のすべてを踊りに注ぐダンシングゴースト。

マミーマミー
その乱暴さにダンナも逃げた×イチゴースト。

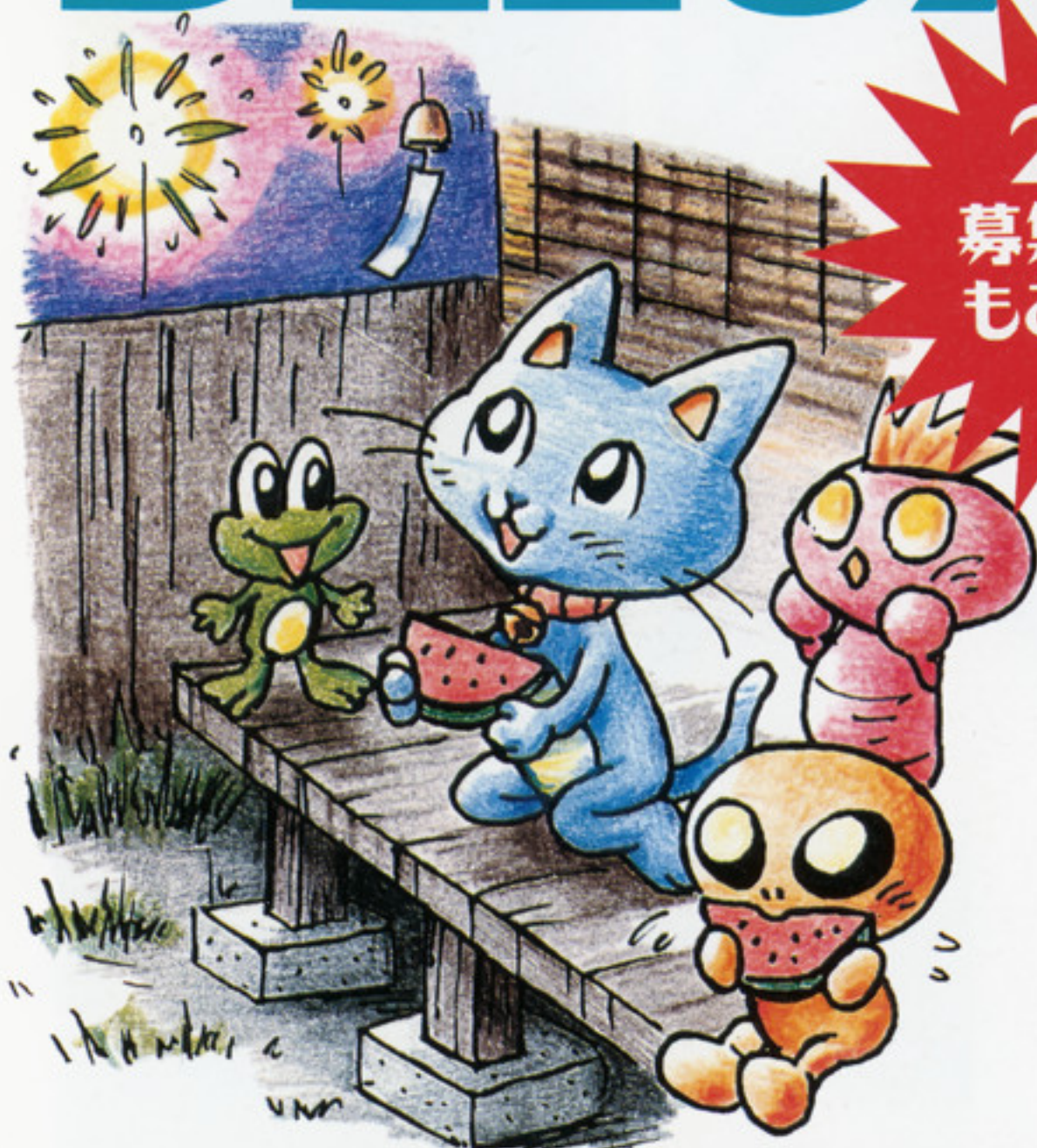
ゴーストラッシュ 特別体験会参加者募集

2つめは「ゴーストラッシュ」先取り体験会の開催だ。パイオニア本社の100インチプロジェクターで完成直前の本ソフトを体験、感想や意見をどんどん言ってもらおうというもの。さらに当日撮影した参加記念写真をソフトに収録しちゃう予定だぞ。また、当日はＬＡの関係者がみんなの疑問や質問に答えてくれる。この体験会に本誌読者から5名を招待する。開催日は9月10日(13：30～18：00)。希望者は欄外を参照の上、ハガキで応募しよう（当選者には9／1までに詳しい通知を発送します)。

●「モンスターネーミングコンテスト」ならびに「先取り体験会」への応募は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業(詳しく)と、レーザーアクティブ所有か未所有かを書いて、〒103 東京都中央区日本橋浜町3－42－3 ソフトバンク(株)BEEP！メガドライブ編集部「レーザーアクティブライブラリー」のそれぞれの係まで。締め切りはいずれも8月20日必着です。

© PIONEER LDC INC. © PIONEER ELECTRONIC CORP.1994

ダイナマイトヘッディー、幽☆遊☆白書、
そして新作エイリアンソルジャーの情報満載

TREASURE FACTORY DELUXE

2大募集企画もあるぞ

お宝生産工場から直送
夏のとれじゃあふぁくとりぃ豪華版

昨年、突如メガドライブユーザーの前に現れ、入魂のアクションゲームを提供してくれたトレジャー。この夏、彼らの1年ぶりの新作が相次いで発売される。さらに今月は、あの「ガンスターヒーローズ」を彷彿(ほうふつ)させるド派手なアクションゲームが公開された。このお宝ゲームを、開発室からの生の声と共にバッチリ紹介。またBEメガ読者のための2大企画も見逃すな！　それでは今年もトレジャー社長、前川氏のインタビューからスタートだ！

3年目に突入のトレジャーをよろしく

前川◎会社の知名度が上がったこと以上に、ユーザーの皆さんに高い期待をしてもらえることがうれしいです。特に「ふぁくとりぃ」に送られてくるハガキは、スタッフ全員が必ず目を通し、励(はげ)みにしています。「がんばってください」と書いてあると、ホントにがんばらなきゃと思いますね。
――セガサターン用ソフトの開発状況は？
前川◎開発は始まっていますが、発表時期などはまだ言えません。とにかく「私達がハードを引っ張っていくんだ」という意気込みで取り組みます。次世代機というと、とかくその仕様をすべて使おうという企画が多いようですが、あくまでも面白さを追求した結果、メガドラではできなかった表現っていうものを見せたいですね。
――ユーザーから要望の多い「ガンスターヒーローズ」の続編は出ないのですか？
前川◎「ユーザーのことを考えてゲームを作る」と言っている以上、要望に応えたいという気持ちもありますが、「1」と同じレベルのものを作ってユーザーの一部が納得したとしても、それでは制作者側が納得できない。要は、どれくらい超えられるものが作れるかということです。その確信が得られたら「2」を作ることになるでしょうね。いずれにしても、メガドライバーの期待は裏切らないようにしたい。ユーザーあってのトレジャーですから、セガユーザーに満足してもらえる新しくて面白いゲームを作らないと、会社の存在価値がなくなってしまいますからね。

トレジャー代表取締役前川正人：大手ゲームメーカーから独立し、'92年6月株式会社トレジャーを設立。会社経営、広報活動に加え、「ダイナマイトヘッディー」のメインプログラムも担当している　28歳　B型　乙女座

カラーイラストありがとうコメント（右上から）■京都府・太陽皇帝さん：幽遊キャラの中で一番好きなのは桑原っていう私はヘン？　北海道・椿あかねさん：新旧とりまぜてキャラを網羅したアナタにはトレジャリアンの称号進呈！　大阪府・守谷T教授：もうヘデ夫はプレイしていただけましたか？　群馬県・須長絵里：ガンヒーをプレイせずにここまで描けるアナタは偉い！　でも早く買ってね。

エイリアンソルジャー

本年度のMDシューティングアクション最高峰なり！

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●16M
●1人プレイのみ

熱き血潮を再燃焼させる時が来た！ 戦士よ集え！ そして銃を取れ！

現在も大人気のトレジャー出世作「ガンスター ヒーローズ」をプレイした時の、血が煮えたぎるようなあの高揚感を、君はまだ覚えているか！ そう、あれから約1年たった今、トレジャーが新たに創り上げる撃ちまくりアクションの存在が発表されたのだ！

このゲームは、各ステージに10体前後の中ボス・大ボスが現れるという、とてつもないノンストップアクションで、しかも敵のどれもが「セブンフォース」並の生物的な動きを見せてくれる！ 主人公および敵キャラを処理速度の限界まで大きくした結果、その代償として2人同時プレイはできないが、もはやこの迫力の前には些細な事柄でしかない！

エイリアンソルジャー
イプシロン2

ALIEN SOLDIER

基本ショットはバルカン、ホーミング、レーザー、フレームの4種類。生物系はフレーム、機械系はレーザーと、敵の形態に合わせて選択する。

この巨大さは尋常じゃない

「エイリアンソルジャー」の舞台は20世紀末の亜地球。そこは超遺伝子工学によって創られた「改造生物」と、亜人類が共存する世界だ。主人公のイプシロン2は、外宇宙人による陰謀で闘争の時代に突入した亜地球で、ひたすら戦う鳥人なのである。

イプシロン2は天井に逆さまになって立つこともできる。

一定距離をワープする技や、敵弾を打ち消す技もあるが、それは次回に見せてあげよう。

芸術的なまでに動く多関節キャラクター！

「セブンフォース」で衝撃を与えた多関節キャラが、今度は大量に登場！ ザコ戦よりも中ボスとの邂逅のほうが多いという、これまでの常識を打破する構成には脱帽するしかない！ また、内容も「ガンヒー」の安易な亜流ではなく、撃ちまくりアクションの新境地を開こうとする姿勢も立派だ。

復活!? トレジャー大作戦 by 1995／NAMI

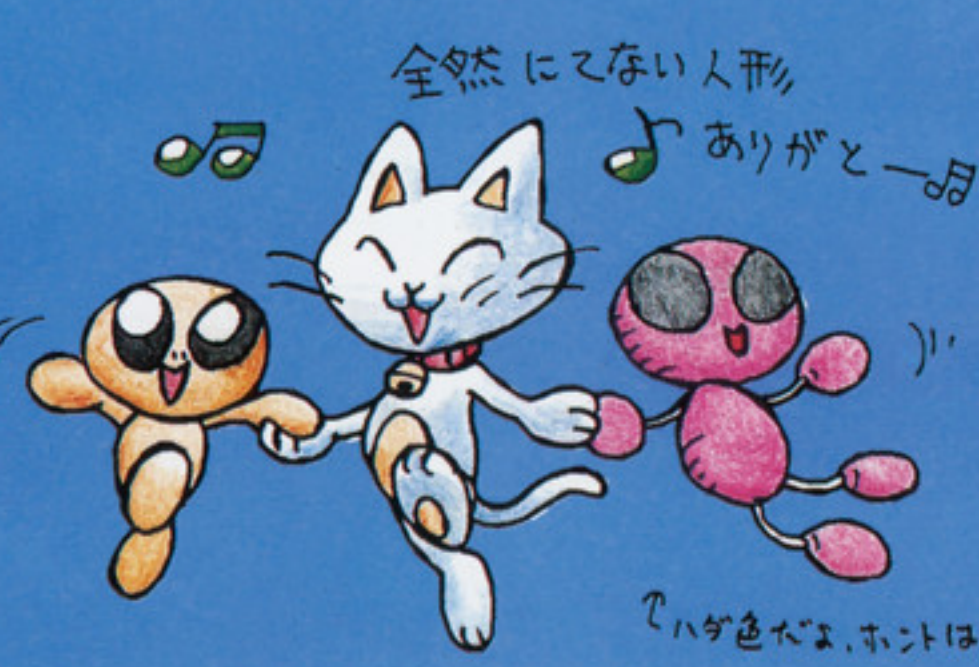
※1995／NAMI氏を知らない人は「ガンスターヒーローズ」をクリアし、エンディングを見よ。

あつはなつい。「とれじゃあふぁくとりぃ」名産の不人気コーナー『ひとりでできないもん』消滅の裏では、俺の自殺説とか異星人にアブダクティされて殺されたとか不穏な噂がのぼっては揮発。生存してるよ。メガドラが殺させねえよ。ところで「エイリアンソルジャー」がようやく御天道様の下に解禁だ。しかしまだ予断を許さぬ怪しいゲーム。安心してはいけない。自慢じゃねえが、月単位でコロコロ企画が変化していく様にチーム員一堂が激怒、まるで日本の茶番政権だねと、皆で大笑いしたっけ。高血圧酒飲み社長も本気で怒って中指と人差し指の間に鉛筆挟んでギュウギュウ。

さて本題。俺は信望のないチームリーダーだ。半分おかしくなっているので納期間際でも平気で企画変更すっかも。ゲーム作りにヤリ方もクソもねえ。より面白えゲームで遊びてえんだよ俺は。他人のゲームがネコの額ほど面白いもんだから最近金が財布の中で青黴生えた。

だからってこの「AS」がスッゲー面白いかというと、そーはイカン。プログラムは滅法スッゲーけどゲームはそこそこ……。これでもいいけど俺はヤダ。鬼畜呼ばわりされても大幅修正かけるかも。今度こそクビかも。俺は純愛で真剣で一生捧げてもいいっつーゲームを目指してる。悪いけど自分のことしか考えない奴なのでユーザー不在で行く。

怒んな。これで最後だ。

全然にてない人形
ありがと一
てハダ色だよ、ホントは

驚くのはまだ早い！

発表！ トレ・キャラぬいぐるみコンテスト■厳正な審査（審査委員長：おシャチョー、審査員：エツ）をへて、1位にはみんみんさん作「ちゃまんズ＆宇宙人」（左ページ写真）が選ばれました。手足が動く（笑）トコが優勝のポイントです。そして2位には有忌りんたさんの「マルヤマ・ヘディ・ホーミングジョン」に決定。小さいけど超カワイイと審査員が強力にプッシュしてました。ありがとう！

© SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

これらの敵がステージ1の一部だって、信じられるかい?

ジェットリッパー

救世主気取りか、イプシロン。
もはや「改造生物」も「改造人類」もない！
同友よ、歴史の必然にそむく己を恥と知れ!!

ゼロ・カッター

各関節の部分が意志を持っているかのように動く、ヘビ型の中ボスだ。時おり飛びかかってくる動きが、パラダイススネークをほうふつさせる。

不気味なうねり！

アンドロイド

イ、イプシロン!!
リッパーが殺られたのか!?
ああっリッパー……、君を抱擁した愛執の日々。ボ、ボ、ボクは忘れない！

ハイジャンプニーバット

宙返りも単なる立ちポーズの回転ではなく、現実的な動きで実現。こういった部分が一流と三流の違いなのだよ。

着地！

蟻酸

アリさんが吐く酸。だから蟻酸。なんちゅうわかりやすいネーミングなんだ！

ハニーバイパー

私は人生に疲れたよ。私は小蜂達とともに一大フラワーガーデンを営むことを夢見ていたのに……。
私は戦闘能力も、戦闘意志もない……。

セクシーなうなじがのび〜る

実はこのボス、某ゲームでボツにされたキャラで、今回デザインを一新して復活となった。特に頭と首の付け根に注目！

クラブバーバー

あたしの子供達に手ェ出したら承知しないヨ!!
子「お母ちゃーん」
ナレーション「女手ひとつで500匹もの子供達の面倒を見るキモっ玉母さんは今日もダンプの運転に汗を流します」

ダイナマイトシーザパンチ

500匹もの子ガニを育てたとあって、あの腕とハサミは強力。『シザーハンズ』のエドワードもビックリ。

ちっちゃいカニもよろしく

ゆであがって(?)真っ赤な本体もさることながら、床を這う小さいカニもワサワサ動く。こんな細かい部分までよくも……ってなぐらい気合いが入っているぞ。

こんなゲームあってもよかんべー欄外編Ⅰ■謎の○盤UFO（提案者・愛知県・NORI）：外宇宙からいつ何時襲来するかわからないUFOを24時間体勢で監視し迎撃する。モデムを接続すればUFOが接近した場合、寝てようが、会議中だろうがポケベルで呼び出してくれる。また、携帯や公衆電話のプッシュボタンを使えば、街のど真ん中で作戦指揮も可能だ！　究極の二重生活体感ソフト！

そしてこれがステージ1のボス・Xiタイガー！

Xiタイガー

俺は無敵の暗殺拳、焔虎豪裂拳指南、虎殺狂介
だが、真の姿は改造生物、Xi（サイ）タイガーよ!!
イプシロン、死にに来い。
貴様も可愛いペットの元へ行きたかろう？

実際には、他にもいろんなアクションを見せてくれる1ステージのボス！　あきれるぐらいの巨大さと、恐ろしいくらい速いモーションは、実際に見るまで信じられまい。

焔虎豪裂拳

ALIEN SOLDIER

雷鳴の中にたたずむXiタイガー。ここでは掲載していないが、雷が落ちて一瞬逆光になるシーンは粋の極致ッス！　いっそBEメガをビデオ媒体にして見せたいほど、フットワークも軽やかだ。ああ、静止画像じゃもったいない！

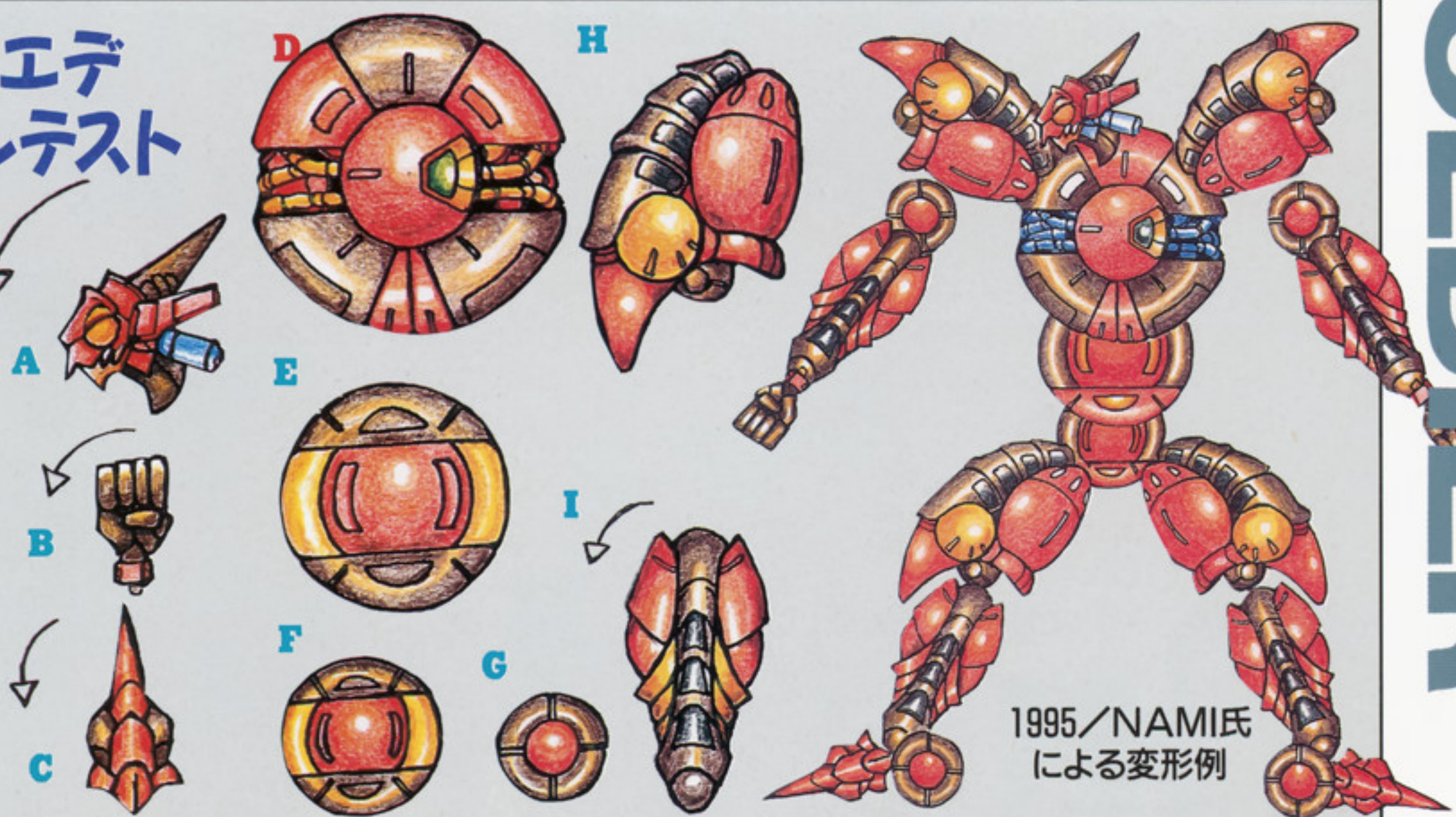
カッコ良すぎる登場シーン！そして軽妙なフットワークを見よ！

セブンフォースカエデ 変形パターンコンテスト

君のアイデアがソフト化される！

使用パーツ

唐突（とうとつ）だが「エイリアンソルジャー」に、君がデザインした多関節キャラクターを登場させてみないか？　なんとこのゲームにもセブンフォース（その名もカエデ）が登場する予定があって、そのうち1つの形態を読者から公募しようというワケなんだ。右の例のような人型にこだわらなくていいから、独創性のあるものを頼むぞ！

A B C D E F G H I

1995／NAMI氏による変形例

パターン作成時の注意事項

——開発者からのお願いかも。
掟其の一、パーツは合計25個まで(25個以下でも可)。つまり頭が7個あったり、球のパーツだけで構成されていてもよい。逆に使わないパーツがあってもOK。また、矢印が記入してあるパーツは回転可能だ。左右逆向きにしても構わない。完成図を参考にされたし。
掟其の二、本体(D)は核となるパーツなので必ず1個使用する。1個以上は使用不可。それ以外のパーツには仕様回数の制限なし（ただし掟其の一に準ずる）。
掟其の三、パーツサイズの比率は図に準ずる。要は1つのパーツだけ巨大化させたり縮小させてはイカンということ。ただ、極端に違わなければ、厳密に合わせる必要はない。
それから、余裕があったら変形の名称と特徴、攻撃方法も添えてもらえればうれしい。

スーパー32X他、豪華賞品を用意

ゲームに採用された最優秀作品の考案者にはスーパー32Xと、作品が収められた「エイリアンソルジャー」のソフトを進呈。また佳作3名にも本ソフトを、応募者全員から抽選で5名に特製テレカをプレゼントするぞ。MD史に残るであろうソフトに君のアイデアを入れよう。「トレジャーファクトリー　SF変形パターン」係まで。締め切りは9月末日必着だ。
（※採用作品の著作権はセガに帰属します）

答え（Konig石田）：これを読んでいたら、斬新な次世代ゲーム機の仕様を思いついたぞ。さっそく企画書を書こうっと！　あっ社長！　これ読んで。「なになに、『最新テクノロジーを利用した携帯ゲーム機!?　電話回線で最大256人まで対戦可能……』だ〜〜〜〜没だボツ！　こんなもん書いてるヒマあったら仕事しろ！』。斬新で面白いのになぁ、この『ポケベルバトラー』……。

幽☆遊☆白書～魔強統一戦～

格闘ゲームの新たな大地を開墾する！

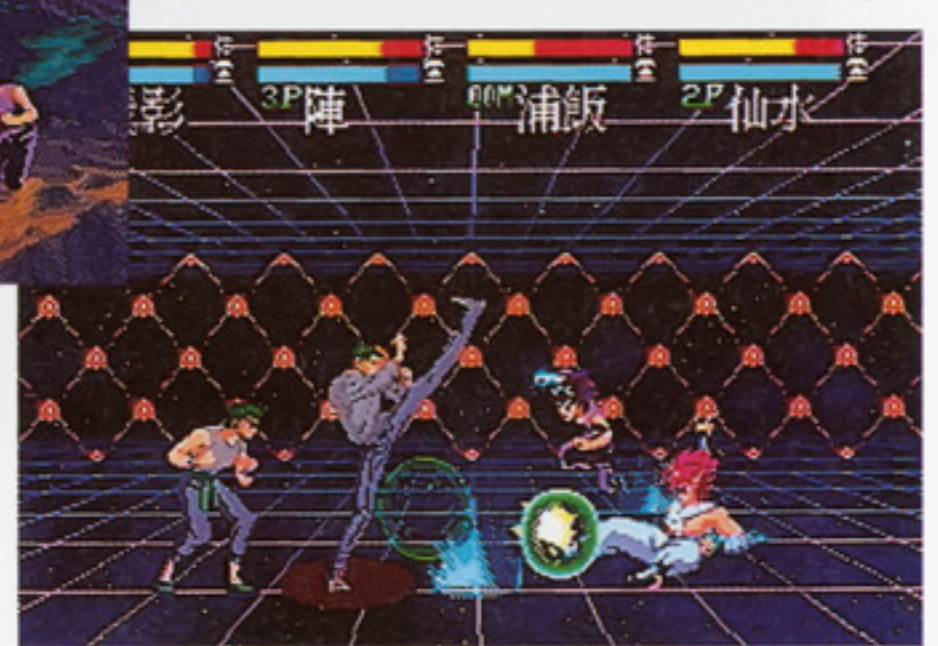
●セガ
●9月30日発売
●8,800円
●ACT
●24M
●4人まで対戦可能（セガタップ対応）

新事実発覚！ 超強力な隠し必殺技が存在した！

これが超霊撃妖狐変化！ 強いぞ！

すべてのキャラクターには、ある条件（秘密）のもとに使える超強力な必殺技がある。例えば蔵馬の場合は、一時的に妖狐の姿に戻って戦うのだ。

まだまだ背景はたくさんあるぞ

ゲーム中に用意されている背景は全部で8種類。対戦モードでは自由に選べる。原作中でも使われた闘技場や、怪しい雰囲気が漂う魔界、洞窟などなど、バリエーションが豊富だ。また、BGMもステージごとに違う。

キャラクター達の激しい戦いぶりが鮮やかに浮かぶ亜空間。4人同時に入り乱れる様は圧巻！ 魅了されること間違いなしだ。

先ごろ、原作の連載が無事に完結した「幽☆遊☆白書」。まだまだ原作の余韻にひたっているファンも、単なるアクションゲーム大好きっコも、ぜひともチェックしてもらいたいのがトレジャー開発の「魔強統一戦」だ！

とにかく、このゲーム最大の特徴である4人同時プレイは熱いの一言につきる。それに、まだ全部を紹介できないのが残念なんだけど、各キャラクターの動きや音声もとてもナイスな完成度なんだ。

さらに格闘ゲームの醍醐味、〝超必殺技〟も入っているということだから楽しみだね。

アニメと同じ声がメガドラ版「幽遊」で聞けちゃうぞ

最近は、音声が鮮明なメガドラソフト（もちろんカートリッジ）が増えてきてうれしいかぎり。例を挙げればテンゲン系ソフトとか、「パノラマコットン」などがそうだ。そしてこのトレジャー製「魔強統一戦」もその1つ。

本作はテレビアニメを担当した声優さんの声を使用しているが、必殺技を繰り出した時などに、おなじみの声がクリアに聞こえてしまうのだ。ちゃんと「誰の声」で「何を言っている」かが、はっきり識別できるクオリティには感動ものだぞ。どっかのゲームも少しは見習ってほしいくらいだ。

佐々木望（幽助）

このゲームの主人公。必殺技はオーソドックスなものが主体だが、8段階まで溜められる霊丸は脅威となるだろう。

千葉繁（桑原）

幽助の友人。霊気を棒状にした霊剣や、次元刀といった攻撃を得意とする。ゲーム中はリーチの長さが有利なキャラだ。

緒方恵美（蔵馬）

普段は人間界で平穏に暮らしているが、ひとたび戦いが巻き起こると容赦のない性格となる。植物を操る攻撃方法が得意。

檜山修之（飛影）

蔵馬と同じく、普段は人間界に潜んでいる。小柄だが動きはすばやく、邪王炎殺剣や煉獄焦などの強力な必殺技もある。

林原めぐみ（幻海）

幽助を一人前に鍛え上げた古強者の戦士。本来はかなりの高齢だが、ゲーム中では霊気によって若返った姿で登場する。

山口勝平（陣）

飄々とした性格とは裏腹に、風の力を利用した鋭い攻撃を持っている。また、特殊な移動技として、空中浮遊も使える。

納谷六朗（仙水）

界境トンネルを広げて、魔界へつながる道を作った張本人。スラリと長い足を使った、キック系の攻撃が得意である。

こんなゲームあってもよかんべー欄外編2■ロマンシングセガ（提案者・静岡県・新間基雄）：1本の中にＡＣＴ、ＲＰＧ、ＳＬＧなどが詰まったお得なソフト。しかし全ゲーム終了後、異変が発生。ゲームはバグり始め、「本当のボス」が各ゲームのボスをひき連れ、「降伏しないとバックアップＲＡＭを消去する」とプレイヤーに宣戦布告。プレイヤーは各ゲームの主人公を集め、コロコロ変るジャンルと次々と起こるバグに苦しみながら、戦い続ける……。

© 冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ © SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

前回に引き続き、新たに3人の必殺技を見てくれ！

飛影

原作のイメージどおり、ダークな必殺技を駆使する飛影。他にも高速移動できる「残像」が使える。

邪王炎殺剣

暗黒の力を剣の形に変換して、敵を容赦なく斬り裂く。飛影を象徴する必殺技だ。

首切り

ジャンプと同時に相手の頭をつかみ、押さえ込んでから切る。痛そうだねぇ〜。

煉獄焦

拳にオーラをまとったパンチ技。一気に踏み込みながら攻撃可能だ。

煉獄焦（空中）

煉獄焦のコマンドをジャンプ中に入力すると空中でも使用可能。威力は同じ。

仙水

キック系の技が強力な仙水は、攻防一体の必殺技も持っている。使いこなせば美しく勝てるだろう。

気硬銃

霊気を銃弾のように連射して、敵にバラバラとあびせる。見るからに痛そうである。

裂蹴紅球波

霊気を蹴り飛ばす。ジャンプ中でも出せて、なおかつ飛ぶ方向も選択できるすぐれもの。

裂蹴拳

相手の攻撃を防御した直後に反撃する必殺技。上段・下段ともに出すタイミングは重要だが、相手に与える精神的ショックは大きい。

陣

突進系の必殺技がとにかく派手で、華やかな感じがするキャラクター。他にもいろいろと……。

修羅旋風拳

腕に竜巻をまとって突っ込む必殺技。いきなり出すと奇襲技としても使える。陣を使う場合にメインとなる攻撃といえるだろう。

ダブル旋風拳

修羅旋風拳を両手で同時に出す必殺技。もちろん霊力の消費量は増えるが、威力もそれだけアップする。使いどころを慎重に選ぼう。

爆風障壁

豪快にも体そのものを竜巻と化す必殺技。近づく者はその勢いで吹き飛ばされてしまう。防御と攻撃を兼ね備えているのは、大きな利点だ。

オリジナル音楽CDも発売

このサウンドにも気合いが入ってるぞ

音楽もトレジャーらしい仕上がりだ。今回はおなじみ鈴木さんと、畑さんにお話しを聞いた！

——テレビアニメの曲などがあると、作曲も難しいのでは？
鈴木◎アニメからの曲も2曲ありますけど、それ以外は完全なオリジナルです。彼女は約半分を担当していますが、得意な東洋的ラインにポップさを加えて、バランスよく作れっていう指示を出したんです。原作を知らない人が聴いても心地いいように。
畑◎当初は、キャラクターごと曲をつける予定だったので、それぞれの性格を意識して作曲したんですが、それだと同じキャラを選び続けた時、曲も変わらないので……。
鈴木：ステージに合わせた形で曲を入れてみたら、それがうまくハマった。
畑◎プロデューサーの腕かな？（笑）
鈴木◎格闘ゲームに精通してるプログラマーからアドバイスをもらいつつも、とりあえず独自の演出でやってみたんで、結構格闘モノとしては新鮮だと思いますね。
——作り手からのおススメ部分は？
畑◎“酎”が登場する時はどんなステージでも彼の曲なんです。いかにも酔っぱらいという曲で、ちょっとハズした楽しみ方もできるかな。日頃の私の反省も込めて（笑）。
——10月にはオリジナルサウンドCDが発売されるそうですね。
鈴木◎アレンジ版が6曲入る予定です。
畑◎サウンドCDは、私なりの解釈でキャラクターのイメージを表現しているので、興味がある人はぜひ聞いてほしいですね。

Yu☆Yu☆Hakusyo

答え（プログラマーフクリュウ）：イイナー。いろんなゲームが1本で遊べちゃうなんて。でもネッ、それが、できない、つらい・と・こ。だって普通しっかりしたゲーム作ると、1年近くかかっちゃって、それをいっぱい詰めることを考えると……ウーム。きっと途中でＶＦ２とか出ちゃって仕事進まなくて……。まっ、こんなゲームあってもというより、あったらよかんべ〜、という感じかな。

ダイナマイト ヘッディー

これを読んで君もハイスコアを狙おう！

●セガ
●発売中
●6,800円
●ACT
●16M
●1人プレイのみ

シークレットボーナスを探せ！ 目標500,000点！

地道に紹介し続けてきた「ヘディ夫」が発売されてはや3日、みんなはもう最終ステージをクリアできたかな？　後半はなかなか難しいけど、ちゃんと攻略パターンを編み出せばクリアできるゲームだから、まだの人もあきらめずに挑戦してほしいな。さて、今回はハイスコアコンテスト(右のページ参照)の開催に合わせて、スコアを稼(かせ)ぐための必須条件・シークレットボーナスについて解説していこうと思う。いちおう、シークレットボーナスの取り方およびヒントは前半のみとさせてもらうけど、これまでのBEメガのヘディ夫紹介記事の中にもいっぱいヒントが隠されているから、本気でハイスコアを狙う人はチェックしてくれ。

通常のスコア算入方式

このゲームでは、敵の数やシークレットボーナスは常に一定で、なおかつ何度倒しても復活する敵はスコアが得られないため、どのステージも獲得できる最高点数が(理論上は)決まっている。なお、参考までに通常のザコは100点、耐久力のあるザコは500点、中ボスは1,000点、キーマスターなどは2,000点に設定されている。

シークレットボーナスや通常のスコアを極限まで伸ばしたら、残る要素はタイムボーナスのみ。がんばれ！

ステージ1のSBは1つだけど……

ステージ1に存在するシークレットボーナスは1つだけ。そしてここに登場して、なおかつ倒せる敵キャラクターはとるぞうくんとマルヤマのみ。ということは、もうわかったと思うがシークレットボーナスはとるぞうくんだ。ここでは、とるぞうくんが仲間を捕獲(ほかく)し始めたら頭をガンガンぶつけよう。ギリギリで破壊できるはずだ。

とるぞうくんの真下にヘディ夫を立たせて、ガンガン頭を当てるだけ。ありゃ？ だけど本当にこれだけか……。

ステージ2ではSBの大盤振舞！ 確実に取っておくべし

ステージ2では、実に8つものシークレットボーナスが設定されている。しかし、デモのプレイ画面で堂々と出ているものや、発見しやすいものばかりなので、ほとんどが自力で見つけられたと思う。見逃しやすいのが8つめのOTOKO(トレヂャーまんではない)だが、これは他のステージにも出てくるので、気長に探してみよう。

ソルヂャーシーカーを落とす

デモプレイでやっているとおり、ここで横からガンガン叩いてソルヂャーシーカーを落とす。それだけ。

ハッピーカムカムを叩け！

ドグーンの後は、串刺しクライマーヘッドで上に登り、ハッピーカムカムを倒す。これでまた一つボーナスだ。

お助けトリオの部屋をクリア

この3つは解説するまでもないと思うが、いちおう掲載しておく。モックんの部屋では、暗黒バキウムヘッドを有効に使おう。フックんの部屋は連続くいつきをマスターし、ヤックんの部屋は反射神経勝負。

ドグーンの部下を倒す

ここでドグーンを倒した後、オリの中から逃げ出す2匹の手下を見逃さないように。左側で待ち構えておこう。

あわてて飛び出すこいつらをドカンと叩く。これでシークレットボーナスが2つとは、あまりにもおいしすぎる。

バウンティバウンティがOTOKOをくわえてくる

バウンティがOTOKOをくわえてくるのをひたすら待ち、落ちてきたところをすぐに破壊。忍耐あるのみ。

こんなゲームあってもよかんべー欄外編3■シム胃腸（提案者・香川県・池田直樹）：プレイヤーは胃や腸に送られてくる食物を分解し、順序よく消化させていく。トラブルとして薬やストレスによる粘膜破壊や、酒により肝臓を悪くすることもある。牛乳コマンドで粘膜を回復したり、消化中に寝るコマンドを実行すると牛になるという裏技もあり！　君は食物を消化し、排泄することができるか！

© SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

ステージ3のヒント

←じゃまなボールを転がすだけの存在だけど、たまには後ろを振り返ってみては？

↓かわいいプチヤマ小隊を、ちゃんと全滅させせられるような腕前がほしいよね。

気になる背後

プチヤマ？

←上半身のマーリオと下半身のネットー。マーリオは高見の見物をしているけど……。

マーリオは悪いヤツ

ステージ5も意外？

ここのマルヤマは強くて、慣れるまではなかなか倒せないよね。だけど、あわてて倒すこともないんじゃない？

マルヤマにSBが？

ハンマーデッカーは、正面きって戦うと難しいけど、こうやって上の足場から安全に倒すこともできるんだ。

登るだけでも難しいね

ステージ4は少し難解

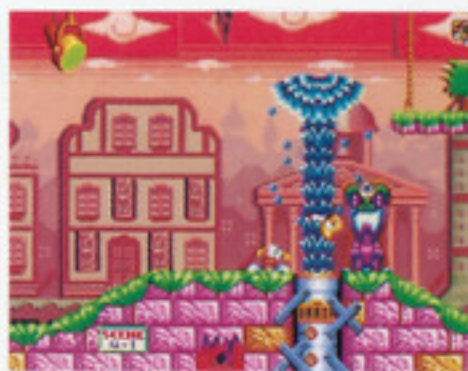
痛い弾丸

←頭ではじき返せる弾丸。本来は斜め上に飛ばすのがスジってもんだけど、ときどき弾づまりを起こすみたい？

打ってと言われて打たぬ手はない

→HIT ME！　なんて書いてあるんだから、遠慮なくひっぱたいてあげましょう。ボヨボヨはずんで楽しいなあ。

どけてしまえば用はないのか？

←石像をどけたら噴水で上に登れるようになった。それじゃあバイバイなんて言わずに、もう少し相手してあげようよ。

ガンコー徹ヘッドの耐用時間に気をつけて

→500点といえども、地道に稼ぐことがハイスコアへの道。箱はガンコー徹ヘッドじゃないと壊れないぞ。

たのむから回さないでくれ！

←足場を回転させる扇風機のせいで上になかなか進めない！なんて怒ってしまうのは性急というものだ。

DYNAMITE HEADDY

特別ふろく「ダイナマイト マルヤマ」用ラベル

ヘディ夫を買ったみんなは、もうピンときたでしょ？　これをカートリッジに貼って、ダイナマイトマルヤマを作ろう！

© SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

「ヘディ夫」ハイスコアコンテスト開催のお知らせ

上位10名に豪華プレゼンツがドカンと当たる！

「ヘディ夫」の発売を記念して、ハイスコアコンテストを開催する。しかも上位10名には豪華商品をプレゼント！　応募者はゲームを最後までクリアして、エンディングの最後に出るスコア画面をビデオか写真に撮り、トレジャーファクトリー「ヘディ夫ハイスコア」係まで送ってくれ。なお、最低条件としてスコアは35万点以上とさせてもらう。締め切りは９月末日だ。

応募の際はこの画面を送ること。必ず封筒にスコアを明記しておいてね。

スーパー32X　1名

※スーパー32Xはモニタープレゼントになります。

ジェネシス版「ダイナマイトヘッディー」　3名

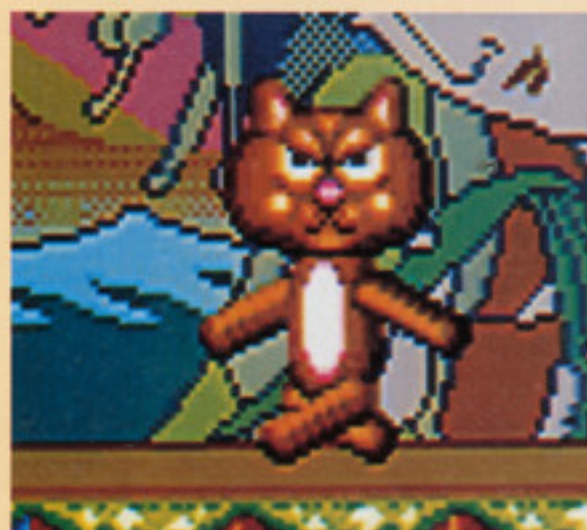
トレジャー特製テレカ　6名

答え（お社長前川）：実際、こういうばかばかしいゲームが市場には必要だと思う。真剣にこういうゲームを企画していきたいと思う今日このごろです。ただし、商品化に当たってのネックは酒、たばこが家庭用ゲームではご法度であり、薬も場合によっては引っかかる可能性が高い。しかし、本当にこのゲームは企画の練り方次第で、いいゲームになりそうだと思う私は業界人失格なのだろうか？

徹底比較コラム

国民性の違いゆえか？　海外版と日本版のヘディ夫はこんなにも内容が異なっていた！

セガ・オブ・アメリカ（SOA）は、ヘディ夫をソニックに続くイメージキャラクターにしようと日本以上に力を入れている。実際、前人気もかなり高い。ところでそのジェネシス版、日本版とは微妙に異なっている。というのも、SOAのプロデューサーがアドバイス（？）してくれたからなんだけど……。

その1・マルヤマの顔が凶悪に

海外版
日本版

なんとマルヤマの顔が、いかにも悪者っぽく描き直されている！　オリジナルのとぼけた愛らしさが魅力的だったのに、ちょっと残念だね。

その2・お助けトリオの名前も違う

お助けトリオの名前が、モックんがHEADCASE、フックんがHANGMAN、ヤックんがBEAUに変更された。アメリカはストレートに表現する国ってことか。

その3・やよいがロボットに

海外版
日本版

ステージ7の日本人形・やよいが、無骨なロボットに！　SOAはなぜNGを出したのか？　着物＝日本人への敵愾心をあおらないための配慮かな……!?

その4・ライフ表示に文字が

ヘディ夫のライフ
ボスのライフ

ライフの残りを、色の階調に加えて文字の大きさで表示。たぶん深い意味はないはず？

その5・レベッカがマ◎ンガー？

いずれも海外版のもの

フランス人形は超合金ロボに。かわいい人形は敵にしちゃいけないみたい。でも、見かけだけで判断しちゃいけないって、先生に教わらなかったかい？

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

タメになる業界特別講座

某絵描き　愛と苦悩の2年間　今月の講師　かふ壱先生

唐突だが、私は前回の〝ハンバーガーピエロオヤジゲーム〞で背景を描いた。オヤジの乗っかる地ベタや、奥にある山なんぞである。メガドラ初体験だったので、ケッコー緊張していた。おかげでその他の絵は何も描けなかった。でもライフ吸い込みの仕様は気に入っている。何で宝石？　との声もあったが、我々もいろんな波の中で生きているのです……としか言えない。

そんでもって〝ヘディ夫〞だが、言い出しっぺということもあって、キーボードを叩いてプログラムすること以外はすべて口を出させてもらった。基本的にはキャラクターのドット絵描きだったが、メッセージやマップなんぞもやらせてもらった。各自が別々にやっている仕事が〝ヘディ夫〞という形で1つのモノにまとまっていく姿は涙なしでは語れず、その時私は一人感動に震えながら、テレカを描いていた。〝ヘディ夫〞4コマも〝じゃまん〞のようにダーティーなネタが通用しるとよかったのダガ。と、こんな感じで何がタメになるのかわからないが、某絵描きの2年間を書いた。こんなもんか、私の2年は。

いろんな「波」によって、ハンバーガーが宝石に変更されたマック。開発も大変なのです。

「ヘッディー」開発のチームリーダー、キャラクターデザインなどを担当したかふ壱氏。

かふ壱氏が1枚1枚丁寧に描いている特製テレカ。ファクトリーに採用された者だけが入手できる貴重品。

「ダイナマイトヘッディー」のオリジナルサウンドCDもでるよ■あのヘディ夫の軽快なゲームサウンドがオリジナルCDになって東芝EMIから10月ごろ発売されることが決まっちゃった。詳しい内容はまだ言えないけど、49ページにも登場したＮＡＺＯ²鈴木をはじめとするらサウンドスタッフが、現在全力で準備中。仕上がりはきっと〝べりぐー〞だから、みんな期待して待っててね。（とれ美子）

モノクロページもデラックス!!
▼強力2大漫画一挙掲載

かふ壱氏入魂の力作

ヘッディープロローグ

本邦初公開のかふ壱氏描き下ろしヘディ夫マンガ。このサイズになってしまい（本当は総天然色）、作者、そしてなにより読者の皆様に申し訳ないのだが、目を皿のようにしてご覧あれ！

悦子のトレギャラまんが

今月はせまいけど負けないよ 悦子のちょっと ぷくいち

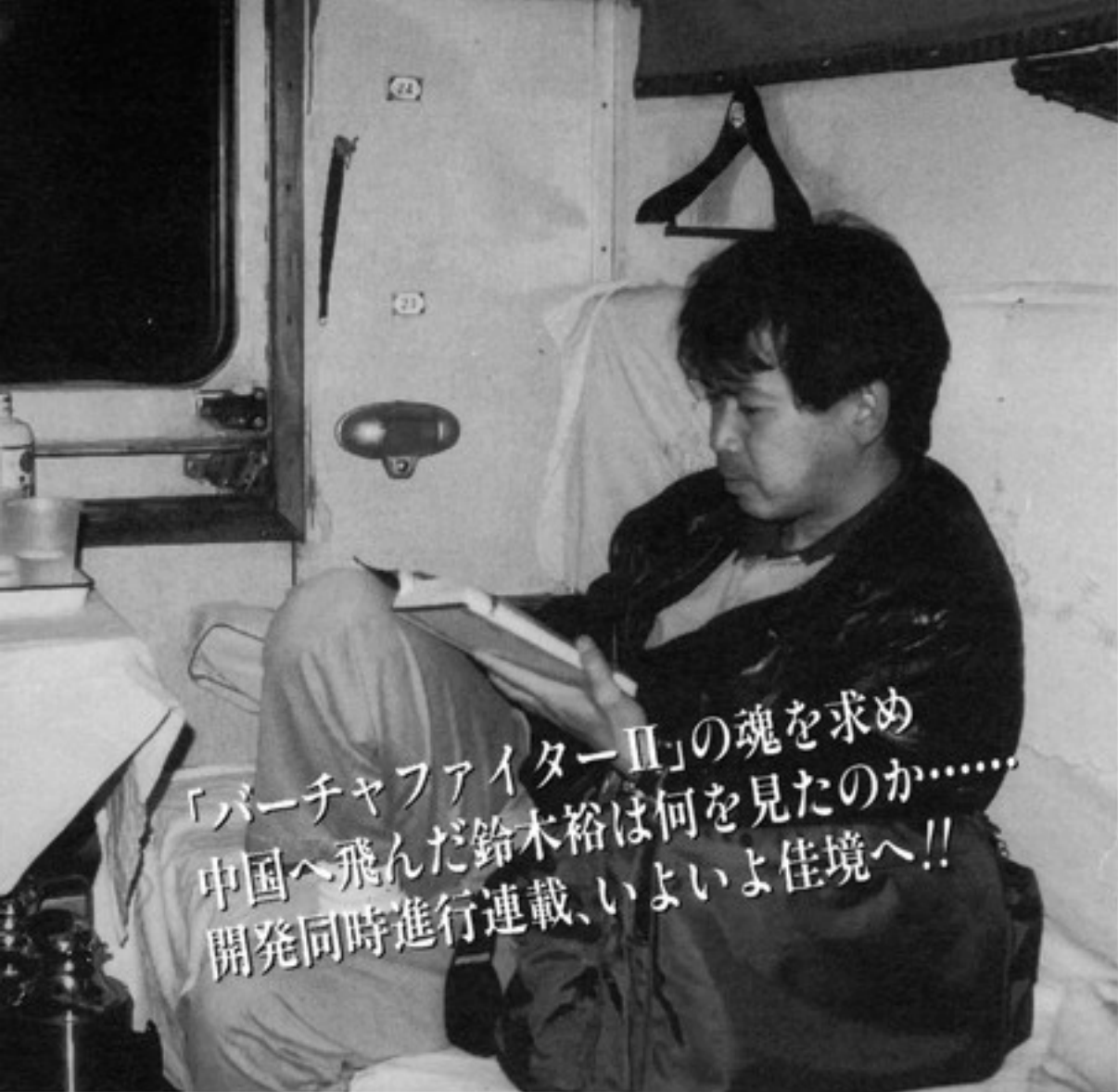
いつものようにボ〜っとしている私に、遠くの方から呼ぶ声が……。振り返るとそこにいたのはセガスタの竹崎さん。もうヒョウ柄は卒業したんですよ〜だ。だけどみんなはゲーム業界の女の人のファッションってどんなイメージ？　まさかいつも春麗みたいにチャイナドレス着てるとは思ってないよね？　それにしてもこの竹崎さん、ちょっと若く描きすぎちゃったナ。

ガンヒーのイラストにもサンキュー

みんなのハガキにスタッフ一同感謝 これからも応援よろしく！

最平次ゆふきさん、ガンヒー本アリガト！　星さん、くろさわさん、軟弱だなんて言わず「幽遊」も出たらやってね。その他いつもおハガキメルシーボブ。ヘディ夫をプレイした感想待ってるよ。やっぱみんなの意見が一番聞きたいんだよ（コレ本音）。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株) BEEP! メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりぃ」係
※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

ランガイNETWORK■埼玉県の猫之信さん、北海道のかっぱーさん、その他いろいろな方から「ガンヒー2をセガサターンで作って」っちゅうお便りをいただいてます。最近はゲームも映画みたいに、当たれば必ずPART2、PART3を出すのがお決まりのようだけど、ガンヒーは……私達にもまだわかんなーい（だったら話題にすんな）。けど、決まったら真っ先に知らせるね。（トレ美子）

「バーチャファイターII」の魂を求め
中国へ飛んだ鈴木裕は何を見たのか……
開発同時進行連載、いよいよ佳境へ!!

AM2 AM R&D DEPT. #2

短期集中連載！

鈴木裕　中国取材紀行記

バーチャファイターII

第3回 MAKING OF VIRTUA FIGHTER II への道

文：内田一成　監修：セガAM2研

日本を出て5日目にしてようやく少林拳との出会いを果たし、体で技を覚えようとする裕。その体験がIIではどう生かされるのか本物のもつリアリティを追求するため、彼はさらに滄州へと向かう……幻の拳法〝八極拳〟の故郷で彼を待ち受けていたものは、はたして？

前回まで　バーチャファイターIIに魂を注ぐため、そして何かをつかむために本場中国へ渡った鈴木裕。北京から洛陽、少林寺へと中国拳法を求めてさまよいながらも、その道中で中国の奥深い自然や文化を目の当たりにし、裕の中では次第にIIのイメージが固まっていく。そして今回、ついに本物の少林拳と対面することとなった。

ついに少林拳と対面

徳立師が演武の前の準備運動を始めると、ざわついていた体育館が水を打ったように静かになった。

前日に演武を見せてくれた他の小僧たちもたしかにその動きには本物の迫力があったが、徳立師は彼らとはまるで格が違うのが、ただ立っただけでわかる。

師は手を腹の下で組み、掌を上に向けて、息を吸い込みながらゆっくり持ち上げる。まるで大地を吸い込んでいくように、息づかいが重く深く響きわたり、体育館中の空気がなくなって息苦しくなるような錯覚を覚える。

ちょうど胃の上あたり、丹田まで手をもってくると、今度は掌を返して、ゆっくりと気を吐き出しながら下げていく。一度、二度、そして三度、師はその気迫のこもった呼吸を繰り返した。その動きに合わせて、絹の光沢が鮮やかな灰色の法衣は、まるで麦秋の草原を風が吹き渡るように光りをなびかせていく。

そうして、鶴拳の演武が始まった。

鶴拳、文字どおり鶴の動きから生み出された拳法だ。鶴の長い首を表現する腕は垂直に立てられ、曲げた手首から力のみなぎる指先にかけては頭と鋭いくちばしを模倣する。つま先立ちの足は、止まるときは大地から伸びた木のように微動だにしない。そして、動き出せば、その運びは静かで繊細なのに、伸びやかだ。動きはまさに気高い鶴そのままといった感じで息を飲むほど優雅だ。

攻撃の動作に移る！

それまでの流れるような軌跡はそのままに、スピードが一気に速まる。あるときはくちばしが真円に近い弧を描いて空を切り裂き、あるときは針のような鋭い蹴りが宙に突き刺さる。あまりにその動きが速いので、残像効果で腕や足が何本にも見えるほどだ。……裕が後でビデオを見ながら、「バーチャファイターでは、かなり動きを速く表現したつもりだけど、あんなものじゃないね本物は」としみじみと呟いていたが、ほんとに、現実に目にすると、これは人間業とは思えない驚異だ。

他の演者は1分ほどの演武をしただけで消耗し、肩で大きく息をしながら、額からは汗をしたたらせていたのに対し、師は汗をかかないどころか、息ひとつ乱さない。顔も能面のように無表情だ。

彼が動いているあいだ、体育館の空気はピンと張りつめ、誰も咳払いひとつできない。

ひととおり演武を終えると、師は再び準備運動と同じように息を整えて、おだやかな普段の顔に戻った。

ここは、登封県郊外にある少林功夫学校の体育館。昨日の約束どおり、同行ガイドの張氏が、本物の中国拳法使いを紹介してくれたのが、この徳立師というわけだ。

鶴拳を見せてくれた徳立師は俗名王作峰。15歳で少林寺の仏門に入り、現在30歳、少林拳の普及のために、世界各地でこのような演武見せているのだという。少林寺(※少林寺も登封県に含まれている)にいるときはこの学校で講師も務めている。生徒にとっては憧れの的の先生だ。

少林寺を代表するその師に、裕は、果敢というか怖いもの知らずというか、自分が拳や蹴りを入れるから、それをかわしてみせてくれと頼んだ。

大ヒット中の「バーチャファイター」の続編の姿が、本編の中で徐々に明らかに。

師はどこからでもかかってきなさいと笑いながら言った。

裕は遠慮会釈なしにいきなり正拳突きを喰らわす、そして蹴り、ひじ打ち、さらにつかみかかっていく……。そのすべてを師は軽く受け流してしまう。裕の拳や蹴りはまるで幽霊にでも打ちかかったかのようにむなしく空を切る。

師はかわすと同時に、コンパクトに反撃する。もちろん寸止めで裕の体にはまったくダメージは与えない。

つかまれた腕を力を使わずにふりほどく動作などは、じっと観察していても、ゆっくり解説しながらやってもらっても、よく理解できないほど複雑な動きをしている。

裕が、何度もしつこく質問しても、師は穏やかにそれに答えてくれる。

師は弟子の一人にカメラをとってこさせ、最後に記念写真をとろうと肩を組んだ。

徳立師に本気で打ちかかるが、まるで風のように拳をかわされてしまう。

鷹拳。相手の爪が思わず裕の目をかすめる。ヒヤッとした瞬間だった。

七星拳では、肋骨にヒビが。この痛みがIIにきっと生かされるはずだ。

■内田一成(うちだかずなり)。1961年1月15日生(33歳)。アウトドア、モータースポーツ、紀行など幅広く手掛けるライター兼カメラマン。現在「月刊オートバイ」(モーターマガジン社)、「遊勉」(講談社)、「アウトドアガイド」(JTB)などで活躍中。今回、「バーチャファイター」の開発者であり、旧友の鈴木裕の中国取材に同行し、取材成果をまとめる。

「登封に2カ月も滞在したら、私が少林拳の極意を教えてあげますよ」

少林拳の真髄を極めた高僧にしては、意外にさばけた人だった。

彼の演武にすっかり感激していた裕は、その言葉を真に受けて「帰ったらさっそくスケジュール調整をして……」なんてブツブツ言っている。忙しい徳立師が帰った後は、彼の弟子たちが、形意拳、劈掛掌、七星拳、達磨拳、鷹拳と、次々に少林拳のバリエーションを披露してくれた。そのどれもが、裕が新しいキャラクターに取り入れようともくろんでいる拳法ばかりだ。

とくに裕は鷹拳と七星拳が気に入ったらしく、それを披露してくれた弟子に、返し技を教えてくれと、再び打ちかかっていった。

鷹拳は、鷹が鋭い爪で獲物を一撃するように、爪を立てて相手の喉笛をつかんだり、目をひっかいたりする技を使う。相手の顔面を裕の正拳が突き、相手はそれをかわして……、と、アッと叫ぶ間もなく、裕の目を返し技が見舞ってしまった！

裕は顔を押さえてうずくまる。

相手は、しまったという顔をして、すぐに心配そうに裕をのぞき込む。

幸い、目には入らなかったので大事には至らなかったが、裕の目尻にはくっきりと爪痕が残ってしまった。裕の突きがかなり本気だったので、思わず反射的に攻撃してしまったのだ。微妙な手加減が自在にできる徳立師とは、少々勝手が違うようで、七星拳の返し技でも、うまく寸止めが効かず、ひじが裕の胸を突いてしまった。鈍い音と同時に、裕は胸を押さえてうずくまっている。

「肋骨にひびが入ったかもしれない」

脂汗を額ににじませながら、苦悶の表情で彼は言った。

取材を終えてホテルに戻っても、裕は胸を押さえていた。内出血して大きな青痣ができている。胸だけでなく、あちこちに打撲傷があった。たぶん、投げ技も喰らったから、そのときどこかに打ちつけたのだろう。しかし、3時間にもわたって徳立師の教えを受けた裕は、その成果をどうゲームに生かすか考えるのに夢中で、その痛みもどこへやらといった感じだ。夜遅くまで、鶴拳のビデオを何度も何度も裕はリプレイしていた…。ときどき咳きこんでは胸を押さえながら。

八極拳の故郷滄州へ

翌日は一日オフ。

午前中は僕は洛陽の博物館を見学に行き、玉でできた布袋様を買った。出っ張った腹の中にこの世の森羅万象を飲み込んで、「なんもかんも、小さなことよ」と、高笑いしているような、見ているだけでハッピーな気分になれる置物だ。

裕のほうは、屋台の並ぶ路地を散策しながら、肉饅やら中国煎餅、それに得体の知れない麺類を食べ漁ったらしい。彼は、じつはワインに凝っていたり、評判のレストランは必ずチェックするほどのグルメなのだ。どうもその血が騒いだらしい。ガイドの張さんは後で聞いて、「屋台なんかで食事したら肝炎になりますよ」と呆れていたが……。

午後は黄河へと出かけた。

渇水期だから水量は少ないのだというが、幅3kmにも及ぶ滔々としたその流れは、数々の文明を育んだ偉大な風格を漂わせている。

裕は、流れに手を差し入れ、その水の感触を確かめ、川岸を馬で辿って、この中国内陸の雰囲気を存分に楽しんだ。

そしてその夜、僕たちは4日間滞在した洛陽を後にして、再び夜汽車の人となった。

陽が昇ってからずっと車窓の外の景色を眺めているが、いつまでも農村風景が途切れることがない。

黄河流域のこの地方は中国でも最も肥沃な農業地帯だが、日本の猫の額のような農地を見慣れた目には、広大すぎて奇怪にさえ見える。河南省と河北省を合わせて日本の面積に匹敵するというけれど、そのほとんどが畑なのだ。どこが村の境界なんだか、それも判然としない。なんだか、日本と同じ面積の巨大な村の中を移動しているような気がしてくる。

昼に北京に着き、さらに列車を乗り継いで5時間、僕たちはついに八極拳の故郷である滄州にやってきた。

期待に胸を膨らませて駅から出ると、そこは、埃っぽい猥雑な雰囲気の街だった。これといって観光資源もなく、降り立った観光客風の人間といえば僕たちだけ、なんとなく街の人たちの視線もよそよそしくて、これで案内の張さんがいなければ、大の男二人で途方に暮れていたところだろう。体重なんて僕の半分くらいしかない小柄で可愛らしい張さんが見上げるほどにたくましく見える。

迎えに来てくれた滄州市人民政府外事弁公室の楊氏がまた、ハードボイルドな雰囲気の人で僕たちはさらにびびってしまった。

なにしろ、ここは武道の街としてその名が知られているのだ。清の時代、北と南を結んで荷物を運ぶ隊商が山賊対策に武道の達人を用心棒に雇い、その用心棒は先頭に立って、あたりを威圧するように重い叫び声を上げながら進んだそうだ。だが、この滄州を通過するときだけは、彼らも無言だったという。自分が拳法の使い手であることがわかると、滄州の腕自慢に試合を挑まれ、まず100%かなわないからだ。滄州の人は武道が得意な上に血気盛んなのだ。

ようやく宿舎である滄州賓館に落ち着いて、一心地つくことができた。

夕食のとき、ここで僕たちを案内してくれる劉氏と対面した。小太りで、いかにも人がよさそうなこの人は、河南外語大出身で張さんの先輩にあたるという。同じ教授に習ったとのことで、二人は旧知の間柄のように、たちまち打ち解けた。取材がうまく進みそうな雰囲気に、僕たちは気をよくする。

劉氏の話しでは、裕がいちばん楽しみにしていた八極拳の拳聖李書文の墓は残念ながら現存しないという。天涯孤独だった李書文は、日中戦争の初期に亡くなり、その遺骨は天津の親戚に引き取られたが、その親戚も四川省のどこことも知れない田舎に移り、それきり消息が途絶えてしまったそうだ。少しがっかりする話しだったが、かわりに、彼は小躍りしたくなるようなすごい土産を持ってきてくれていた。

八極拳の始祖である呉鐘の正統で、七代目になる呉連枝氏が、じつは劉氏の親友で、僕たちのことを話したら、明日自宅に招待してくれるというのだ。わざわざ日本から訪ねて来たと知って、何でも協力してくれるという。

八極拳の老師といきなり対面できる!!　その意外な展開に僕たちは顔を見合わせた。　（つづく）。

ついに八極拳の故郷、滄州にまでやってきた。期待とともに緊張が押し寄せる。

洛陽から北京へ戻る列車にて。夜中までビデオを見直していたと思ったら、朝食時にはメモに余念がない裕。

開発速報！　見えてきた酔拳、そしてアキラ

「バーチャファイター」を作った後、IIを作る段階になって、サラのヒザ蹴りを八極拳はどうかわすんだろうとか、ラウやパイの回し蹴りを他のキャラの流派なら、どうかわすだろうってことがわからなかったんですよ。今回の話で出てくる部分では、そうしたところを実際に確かめたかったというのがあったんです。本場の拳士に攻撃して、投げられてみて(笑)、それが体でつかめたというのは大きな成果ですね。

今はアキラがかなりよくなってきていますし、IIへの導入が決定した酔拳もいい仕上がりになってます。早く皆さんにお見せしたいのですが、とにかく期待してていいですよ。　（鈴木裕）

【感想募集中】この文章を読んだみなさんのご意見、ご感想をお寄せください。お送りいただいた方の中から、抽選で10名の方に粗品をお贈りします。送り先は、〒103　中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク(株)「BEEP！メガドライブ」編集部「バーチャファイターIIへの道」感想係まで。次回は八極拳の老師との出会いと、その本質が語られます。ご期待ください。

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

祝 フォースCD発売～田口総帥のおことば～

去る7月22日、めでたくフォースCDが発売となりました。これもひとえに皆様の応援のおかげと、スタッフ一同感謝の気持ちでいっぱいです。と、まあ前置きはこのくらいにしますけど、現在、次世代機のゲーム開発に入っちゃってまして、そのハードウエアのポテンシャルをどう引き出すかで右往左往してます。メガドライブとのあまりの性能差に、脳ミソ倒立状態で、フォースCDの開発やったのがもう3年ぐらい前のような気がしてきます。年末から始まる新世代ゲーム機戦国時代に、ひときわ強く輝く星となるべく、日夜研究に研究を重ね……あー、久しぶりにまじめな話をしたんで頭痛がしてきた……。とにかく、フォースCDは面白いからみんなでやろう！ あれ、なんの話だっけ？

横浜市　あんみつ

立川市　ＭＭＭ

大阪府　ブラボー８００

神奈川県　神巳　翔

長野県　万里

ソニ通MANIA

やっぱり、コスプレとなると皆さん燃えるのね～。泣く泣くボツにしちゃったハガキは、何カ月かたってから復活することもあるので、希望を捨てずに待っててね。

正統派コスプレから、いきなりイッちゃってるイラストまで、全部秀作ぞろいでしょ。本当に、採用するハガキを悩んだの。

さて、来月のお題は「CDで印象が変わったのはこのキャラ」特集といきましょうか。好きになったとか、やっぱヤダとか、愛が深まったとか、何でもOKだよん。締め切りは8月末日ね。

兵庫県　陸川　宝

広島県　綾原そば

埼玉県　紋緒

山口県　ＭＡＴＳ

横浜市　みつまめ

茨城県　まみこ

埼玉県　榎田　剛士

いきなり よくわからない…

千葉県　N"外道再来"M

大阪市　松本まさひで

ANNE松本さまのお・へ・や♥

力作を3枚も送ってくださったANNEさまの、おハガキWORLDです。どれも何ともいえないまったりしたお味でしょ。今月だけの、ちょっとした個人的なひいきでした。

BEEPLE LAND

RERENEWALOPEN

びーぷるランド

うだるような暑さの中、みなさんいかがお過ごしでしょうか。扇風機１台でこの夏を乗り切ろうとしているのも、ひとえにサターン様のためだというのに……。

新担当panaの登場で新装開店！

HEAVENLY LETTERS STATION
dJ:pana(26)

びーぷる MEGA TALK

なんの因果かNAMo氏の跡目を継ぐことになりました、私、panaと申します。先日いきおいで会社を辞め、もっか「家事手伝い」の優雅な身分。「いちばん安いから」というのがメガドラを手にした理由でした。人生いきあたりばったりの26歳。実態はおいおい明らかに……。

ぼくは同じクラスのMちゃんに片思いをしています。彼女の家ぐらい知っておかなければと思い、ある日交番に行ったのですが、女の子の家なのでなかなか言い出せませんでした。その時、ぼくがサイフを持っていたのに気づいたおまわりさんがぼくのサイフを取って「落とし物を届けにきたんだね」と勘違いしてしまったので、内気なぼくはついうなずいて帰ってきてしまいました。１週間後、持ち主が見つからず(当たり前)、サイフは無事戻ってきました。その後ぼくは、Mちゃんにはなにかがあると思って近づかないようにしています。

（新潟県・高橋良太・12歳）

はがきのすみに破れたハートとともに「ジ・エンド」の文字が……。そのけなげな(?)姿はナミダを誘うけれども、高橋少年、今度は学級名簿と地図を持って出かけようね（本名出していいのコレ?）。

５月号のつづき。私が通販で買ったMDソフトは「マイクロコズム」じゃないです。でも「CRYING」。「マイクロコズム」もやりたいけど、メガCD持ってないの。ちなみに誕生日を迎えましたので、今は22歳です。

（石川県・おかりん・22歳）

では私からおめでとうを。ということは今ごろ例のうじがうねうねと……。おええ。

先日、スーファミユーザーの友人に「ソニック３」をさせてやったら、「このゲームおもしろいなあ」と言ったので、「よしよし、これでメガドラを買う気になったか」と思いきや、そいつは「これ、スーファミで出ないかなぁ」とぬかしやがった。

（奈良県・璃梅亜Ⅲ世・18歳）

「バーチャファイター」とともに、永遠に移植を待っててもらいましょう。ところで「超兄貴」CD購入おめでとう。アレ１枚持っていれば幸せになれることまちがいなし。ワッセリン塗って〜テッカテッカに〜（あっ、しまった）。

「ゲームなんか卒業しろよ」と言ってはばからなかった友達が、スーファミを買った。理由を聞くと、「彼女を部屋に呼ぶ口実を作るため」とほざいたので、私は呆(あき)れて何も言えなくなった。オマケに「彼女にゲームの知識を披露したいのでカンニングペーパーを作ってくれ」と言うので、カンペも作ってあげた。つくづくお人好しである。

しかし私はカンペを書く時、肝心なことは何ひとつ書かなかったので、すぐにボロが出るハズである。

近いうちに彼女を呼ぶそうなので、結果が楽しみだ。

（兵庫県・MD小夜曲(別名：悪党)・22歳）

車かゲーム機があれば、きょうびの男達は安泰なワケ?メガドラは最初１Pしかないトコが実に硬派だと思っちゃった。

６月号のひとことfrom BEEPLEの〝ロリ魂が足りん。行け！〟に深い感銘を受けました。ロリ魂とわかるようで実はさっぱりわからない言葉。行け！ いったいどこへ行けというのだ。意味不明の言葉をよこしておいて、行け！とはなんと強引なのだろう。しかし人はほどよく強引な者にはついて行きたくなるものだ。

（広島県・天禅野郎・17歳）

女の子もほどよく強引ってのに弱いのかも。編集担当のA作氏、ちゃんと聞いてる?

で、ふつつかな娘（って歳か）ではありますが、来月からよろしく。ところで、ダレか神奈川近辺で「CRÜE BALL」売ってるお店知ってたら教えてっ。

今月のBGM
……と思ったけどあまりのはがきの少なさに
急遽今月の謎のCDプレゼント

OLIO

『OLIO』
自主制作盤：価格2,000円：全13曲
（通信販売連絡先）〒211 神奈川県川崎市中原区井田1222 フジビューハイツ103 香嶋良昭あてに、往復ハガキにて通販用資料を請求してください。

う〜む、たしか「フラッシュバック」で募集した今月のBGMでしたが、予想どおり見送りに……(次は頼むよ)。

そこでとっときのCDを紹介。さるメーカーの音楽スタッフが〝あくまで仕事を離れて〟自主制作オリジナルCDを作りました。１曲目を聴けば、彼らが何者かピンとくるのでは。この謎のCDを５名の読者の方にプレゼントします。びーぷるランド「OLIO」係まで(締め切りは8/20)。

次回は「ぷよぷよ」のBGM募集

今月の論

RON

3DCGは飽きちゃった?!

出てくるタイトルはほとんど3D!? ぼくらの求める次世代ゲームっていったい?

●3DCGはもう飽(あ)きちゃった!? 冗談じゃない。ポリゴンはまだまだ新しい分野で、これからの主流になるはずです。セガサターンの家庭用ゲーム機としての使命は、今までではできなかった「映像」(取り込み画面や、実物が目の前で動いているようなグラフィック)を強化、充実させることです。今までのゲーム機とは違った方向性で進んでいってほしいのです。僕は思います。3DCGポリゴンというものは、それだけで新しい分野だと。だからこそ、SEGAの方向性をうれしく思います。メガドラとサターン、両方とも違った形で、この先も続いていってほしいと願っています。

(東京都・ランパート・20歳)

●最近の雑誌でニューハードの記事を読むと、3DCG(ポリゴンもの)のソフトばかりが大きく取り扱われています。これではまるで、これからのゲームはポリゴン一直線のように見え、またそう思いこむユーザーやメーカーも出てくるかもしれません。が、私はそうは思いません。

まあ、一種のブームみたいに考えたらいかがでしょう? いずれは落ちつくのではないでしょうか。つまるところ、3Dでも面白いものは面白いし、つまらないものはつまらないのですから。

(埼玉県・闇鍋企画・19歳)

●すべてのユーザーが3DCGのゲームを求めているとは思わないでほしい。正直なところ、私はこのテのゲームが嫌いなのです。このままのラインナップで行ってしまうのなら〝世界のソニー〟のほうを選ぶかも……。こんな私をひきとめるような、スゲー2DCGゲームを期待しています。「本当に3DCGゲームの時代がくるのだろうか」と、ある雑誌でもらしていたメーカーがありました。私も本当にそう思います。現にスーファミのFFⅥ、スゲー面白いもん。

(兵庫県・此花咲夜・18歳)

●ソニーのゲーム機もCGに強いそうですが、3DOの例もあるように、そのゲームが面白くなるかはまだわかりません。しかし、「バーチャファイター」や「デイトナUSA」が面白いのは、一般の人も結構知っています。

マニア以外の人にもサターンを売りたいのなら、やはり、目新しさと面白さをかね備えた〝バーチャ〟シリーズで勝負することが、他社との差別化を図り、一般世間に対するセガサターンのイメージをアップすることにつながるのではないでしょうか。セガサターンが売れれば、旧作ゲームの移植ぐらい、どのメーカーもするようになるでしょう。

ともかく売れなければどうしようもないわけで、セガにはその点に尽力してもらいたいものです。マニアの意見は聞きすぎないことです。

(新潟県・新井実・24歳)

●ポリゴン、3DCG、大いに賛成です。この分野はハードが強くないと絶対にできませんし、今から成長していく分野です。飽きた、もうたくさん、と言っている人は、まだその可能性を知らないのでしょう。次世代ハードでさえ、この分野を極めるのは無理だと思いますが、ドラクエ型の二番煎(せん)じや、今までの形態のゲームでマンネリ化するより期待できると思います。セガのスーパー32Xの発売も、現行機で実現できるゲームをセガサターンでわざわざ作る必要もない、と思ったからかもしれません。私としては、妙に平らな現行RPGより、味のあるポリゴンRPGをやってみたいと思います。

(兵庫県・怪男児・21歳)

●やはり、これまでの常識が通用しないものに対して、不安はあります。しかし、これまでの家庭用ゲーム機のレベルをはるかに超えたものが、目の前に現れつつあるということを素直に受け止めたい。3Dバンザイ、スプライトはダメーッ、じゃなく、あくまで3Dやポリゴンによって拓かれたゲームの世界は、主流が〝移った〟のではなく、〝広がった〟のだと思いたい。

(千葉県・イッキウ・18歳)

これからのゲームはこうなんだ、とばかりに3DCGゲームが並べられることに対する反発が多少なりともあったようだ。しかし、依然開発途上でユーザー自身も十分に体験していない分野に対してどうこう言うのはまだ早い……という声も。

11月号のテーマは セガサターンのパッドは1個or 2個?

スーファミとメガドラやPCエンジンの違いの1つは同梱コントロールパッドの数。さて発売の近づくセガサターン。他社との性能差やソフトラインナップが注目されるけど、この部分に対してみんなはどう思うかな? えっ、そんなものは普及に関係ない!? そうかな〜。

ひと昔前のマンガを見ているかのような怪しいムードは、ひとえにこのカケアミのせい…?

愛知県・名古屋ういろう(21)

だからここのコーナー名は夢幻都市じゃなくってぇ……。蘭丸は美少年だと思ってたのに。

新潟県・びーぶるまん2号

おめーは日立の回し者かーッ! (冗談だってば) いよいよ一家に1台、家電扱いのMDか?

新潟県・みんみん(24)

この額のつまみで「ハイブリッドフロント」なのは一目瞭然……。雰囲気が出来てるね。

岡山県・桜庭裕明(20)

提督ー! スケールがデカイんだかなんだか。

熊本県・ウロタンゲキザヤミ(15)

おっと、スタッフの方がいきなりなぐりこみにいらっしゃいました。セガ承認済。

社員2号

この悟りを開いたような表情(?)といい、突き出た下唇といい……。好きだなコレ。

埼玉県・小林光(18)

オオ、パノラミック! 夏はコットン湯飲みで熱〜い渋茶に限るねぃじーさんや。

愛知県・理不尽丁(19)

今、一番キレてるマンガだというウワサを聞くのだが……。

神奈川県・小林剛(25)

ソニックの目玉にソリを入れるのはやめなさい! またイロモノが幅をきかせてますな、このコーナー。

・ギョーカイ！ゲームに！・いいたい放題!!

●時代とともにハードが進化し、ソフトもポリゴン等、立体的視点のリアル指向のゲームが増える中、進化から取り残されているものがある。

それはプレイヤーとゲームマシン間のインターフェイスであるパッドの問題だ！ ハードの処理能力向上に伴い、よりリアルなドライブ、フライト等をシミュレートできるようになっても、プレイヤーは相変わらず、十字キーで小刻みにキー入力する動作をしなくてはいけないのか？ これではせっかくの面白さが半減すると思う。MDでも昔、アナログパッドが出たが、今ではどこにも売っておらず、対応ソフトも皆無なのだ。スーパー32X、そしてサターンではぜひ！ アナログパッドおよび、対応ソフトを作ってほしいと思う。

（富山県・FAN・水の網ダッシュ・21歳）

●間もなく次世代ゲーム時代となる。そんな中で思うことは、これからのゲーム誌のありかたについてである。

進化し続けるゲームに、ゲーム誌はついていけるだろうか？ 次世代機になれば、当然グラフィックの美しさがウリになる。そうなると、現在のように、写真だけでは面白そうなゲームなのか、ク○ゲーなのか判別するのが困難になってくる。より一層、雑誌側の表現に対する手腕が試されることになるだろう。そこで、新しい付録の形態として、新作の紹介やテストプレイができるCD-ROMを付けるというのはどうだろう。読者の皆さん、一緒にBEメガの明日について、考えようじゃありませんか？

（静岡県・イガ・16歳）

●セガサターンでは、ぜひとも本格的なグラフィックツールを出していただきたい。世の中にはCGをやってみたいけど、パソコン一式揃えるのは、お金も知識もちょっと……という人が結構いるはずです。安価で高性能のグラフィックツールが手に入るのならば、きっと普及台数も伸びるはず。マルチメディア開発の一環として、試してみる価値はあるのではないでしょうか。

（山口県・筒井岳郎・21歳）

●夢見館の続編が出る！ これを喜ばない奴はいないだろう。早速、画面写真を見た……が、一抹の不安がよぎった。なぜ？ 絵はすごく綺麗なのに……。そう、確かに前作の画像は粗かったが、そのために古びた油絵のような味があり、だからこそあの独特の幻想空間を演出できたのではないか？ "真説"の画面から、そうした雰囲気は感じとれただろうか。ゲームの性格上、それこそ最も重要な点であるハズなのだ。

夢見館は、新しいハードの性能を示すには格好の素材だと思うが、かえって「ゲームに必要なリアルさ」とは何かを浮き彫りにさせたように思う。皆さんはどう思うだろうか？

（富山県・清水康彦・21歳）

●最近、ビデオゲームの難易度が異様に高いと思いません？ まあ、私の腕が鈍ってしまったのかもしれませんが、好きなジャンルであるSHTが、手に追えないレベルになってしまったのは、非常に悲しいものです。もちろん、メーカーにしてみれば、難易度を高くしたほうが、インカムが稼げると考えているかもしれませんが、あんまりボッてるとユーザーはかえって寄りつかなくなってしまうんじゃないでしょうかね〜。

（東京都・岸本崇・20歳）

●歴代のセガキャラ総出演のゲームを作ってくれないだろうか？ 古くはフリッキーやオパオパ、アレクやソニックに至るまで、自由にキャラを選べるACTなんてどうだろう。選んだキャラによって流れるテーマ曲も変わると最高（昔コナミが出してたけど）。特にセガユーザーは、過去をいつまでも引きずっている人が多いので、出せば結構受けるのでは？

（大分県・ターザン鈴木・20歳）

君の声がMDを変える!!

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。ほかの読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。メガドラユーザーならではの熱い声、求ム。

ILLUSTRATION CITY

神奈川県・印度仁（23）

兵庫県・西野雄志（25）

京都府・肉十八歳（18）

爆走小僧

ひとことfrom BEEPle

◆エコー２を買うと、また妹の「海に行きたい病」が再発しそうだ。
（大阪府・ユウジ・16歳）

◆セーラームーン第52話のレイちゃんの決めゼリフがいいですね！ うひっ。（埼玉県・マサアキ・18歳）

◆僕の通っている大学では、日立の人がやる講義があります。初めは「今、セガでチップが採用されてて、忙しくなって休講があるかもしれない」と言ってたのだが、そんなことは今のところ一度もない……。
（神奈川県・ケンジ・21歳）

◆時間がない。だれかくれ。
（滋賀県・ヤスオ・21歳）

◆最近、蚊が多くて困ってます。
（愛知県・カズヤ・21歳）

◆夏だ！ スイカだ！ 海水浴だ！ だけどオイラは受験生！ ゲーム一筋がんばるぜ!?
（愛知県・マサヒロ・18歳）

◆就職難、ああ就職難、就職難。
（広島県・ハジメ・22歳）

◆かたこった。
（千葉県・ヒロシ・21歳）

◆毎日３時間かけて、100キロ以上の「旅」をしている大学生は私だけでしょう。（東京・モトアキ・19歳）

◆ひさびさにBEメガ買いました。やはり半年も現役（？）を離れると、最近の事情がさっぱりわかりません。「パワードリフト」はまだ出てないようですが（笑）。
（兵庫県・マサシ・18歳）

◆東亜プラン……ありがとう。そして……さようなら。
（長崎県・シゲヒロ・21歳）

◆オレの家までセガチャンネルは来るのでしょうか。
（石川県・カツミ・16歳）

◆テンゲンの動向がすごく気になるなあ。（京都府・タケヒト・20歳）

◆逝く…。（長野県・シンヤ・17歳）

◆命をかけて、精を出して、がんばってくれよ！
（富山県・カズオ・12歳）

スーパーJUNKプレゼント

7月号で募集したBEEPLE LANDオリジナルTシャツプレゼントの課題小作文「部屋とTシャツと私」入賞作品の発表です。

＜金賞＞該当者なし。

＜佳作＞　古野　明子

わたしは本当は〝わたし〟を〝私〟と書くのがあまり好きじゃないのですが、Tシャツは好きです。ちょっとした時に着られるあの気軽さ、着心地の良さ、みてくれの良さ、どれをとっても一級品です。でも、あまりもってないです。ビンボー人はつらいです。悲しいです。こんな私にも春がくるだろうと信じています。

おわり

（評）全編を通じたこの強引さ。Tシャツあげるからいい子にしてなさい。

＜佳作＞　3年8組35番　新井　恭子

私の部屋は汚い。足のふみ場もない。落ち着けるのはベッドの上だけ。誰か私の部屋のお掃除しにきてください。

私はいっぱいTシャツを持っている。でも、やはりいちばんのお気に入りはSONIC&TAILSのTシャツである。ダイエーで900円で買った。しかし、とてももったいなくて、一度も着ていない。やはり、2枚買って1枚は永久保存にするべきだったのだ。しかしいまさらそんなこと思ってもはじまらない。もう、泣き寝入りするしかないのである。私は悲しい…。

おしまい♡

（評）なぜかTシャツが悲哀に結びつく作文が多く見受けられましたな。うむ。

上記入選者を含め5名の方にお品を送らせていただきます。さて、次号のJUNKプレゼントはインド直輸入の「お香」（＃ーイラストつき）。怪しげな香りに包まれて眠りたい人は、「お薬にまつわる体験談」を、200字程度の作文を書いて応募してください。締め切りは8月20日まで。

カゼ薬、胃薬、頭痛薬、便秘薬などで、嬉し、悲しのエピソードを待ってます。

「目指せゲームの理想郷」プロジェクト

G.O.B（Game. Of. Beeple.）ゴブ

今月は主要キャラクター設定の優秀作品の発表。イラストものを右にズラッとならべてみたので、イマジネーションをふくらませてほしい。全体の傾向としては修験者や○○使いといった職業が大部分を占め、〝いかにも和風〟という感じのお公家さん系は少なかった。登場するけどあくまでワキ役、という位置づけのようだ。「素人の手習いで陰陽道を操る太政官」なんてのが一人くらい仲間にいても面白かったかもね。ストーリーにどうかかわっていくかはさておき、とりあえず以上の7人＋2匹を中心として話を進めていくので、よろしく。あと主要キャラではないが、ちょっとならゲームに登場しても面白そうなキャラを文字ネタとして紹介しておこう。

名前：綿柴香代（わたしば　かよ）
特徴：自他ともに認めるバカ。
名前：富と銭（トムとジェニー）
特徴：仲良くケンカするコンビ、もとい金に目がないコンビ。

（京都府・NV組TV組FA組PP-M）

アホか。さて、次回に募集するものは
⑤キャラクターデザイナー
です。アバウトながら固まりつつある世界感を絵で見事に表現できる人材を募るというわけ。プロのデザイナーの推薦はおろか、自推も広く奨励するぞ。その際は主要キャラ（何人でも可）のイラストを同封して送ってくれ。候補があがったら読者の人気投票で決定することにしよう。タイトル決定はキャラを見ながら検討するんで、次回発表！

主人公!!

左下のサイとタッグを組ませたらすごそう。ほとんど「ソウ！ソウ！ソウ！」の世界だな。（栃木県・地球BAKA）

少々地味かもしれないが、主人公キャラはこれ。〝悟りを開いてる〟なんて、そうある設定じゃないしね。（群馬県・高根沢哲広）

こ、これは職業が。やはり彼女（なのか？）へのメッセージには敬語が必要かな。国語の勉強に役立ちそう。（新潟県・みんみん）

ダジャレのみのキャラ。和風の世界にサイがいるってのも、何となくオツなような気が……。（茨城県・キャラメルピグミー）

〝ドラゴンハーフ〟というありきたりの設定をいかにずさんに使うかが、このキャラのポイントだろう。（富山県・金木智幸）

問題は水中でしか活動できない点だが、魅力的ではある。アイテムやキャラ設定によって何とかなるか。（兵庫県・此花咲夜）

グッと重めのキャラ。はたして、サイやイヌ（しつこい）と仲良くやっていけるのだろうか。（北海道・武田太郎）

ゲームに登場する女性キャラにしてはあまりにふつうっぽい気もするが、こういう存在も必要…だよね？（奈良県・矢塚若知太）

MD噂の真相

本当は「惑星ウッドストック」こそが、〝メガロープレプロジェクト第1弾〟だったらしい（東京都・うどん粉）今年の公務員の適性検査には「タントアール」が使われるらしい（秋田県・佐藤勉）白いゲームギアは、何も知らない子供にゲー○ボーイと思わせて買わせる戦略だったらしい（埼玉県・RYU）MD版スパIIのTVCMは、ゲーム業界初のサブリミナル効果を採用したものらしい（東京都・小隈洋一）新コーナー「ゴブ」はなぜかモーホーに人気があるらしい（香川県・池田直樹）ラグナセンティの主人公にリ○クと名付けてしまう人が後を絶たないらしい。「モンスターワールドIV」は、ハドソンが「Bugってハニー2」として発売するらしい（大分県・ターザン鈴木）ペア・ナックルシリーズで悲惨な待遇を受けているアダムが、セガサターン版「バーチャファイター」に出演しようとしたが、即答で拒否されたらしい（鳥取県・アジャパー・コング）「ダイナマイトヘッディー」の発案者は小○一郎らしい（証拠：首のすげ替え）（新潟県・騒動武装団）某少年J誌で謎の少女ルーシアの正体をバラしてしまったYさんは、現在ゲームアーツにねらわれているらしい（岩手県・柄沢優木）ヴェルディ川崎の戸塚選手は、戸塚井一の親戚だ（マジ）（神奈川県・笠原弘和）ジェフ市原のマスコットキャラはソニックになっちゃうらしい（埼玉県・小鮒馬鹿一）ソニックプロミスリングは音速で切れるらしい（宮城県・畠田礼治）

フェチ別おすすめMDソフト

今月のフェチワード　おしり　（モンスターワールドⅣ SEGA／1994）

「ただいまー」「おかえりなさいアナタ、きゃっ」

仕事から家に帰り、食事の支度をしてる妻に対し、キスより先にお尻に手がいってしまうアナタ（もしくはそうなりそうな諸君）お待たせしました。フェチの花道、お尻が今回のテーマです。で、最近気になる存在だったのは、やはりモンスターワールドのアーシャちゃん。お尻ふりふり宝箱を開ける姿もうきうきするものがありますが、何より水の神殿で、管の中にもぐりこむ時のあの無防備なバックスタイル……。おしかりを受けそうですが、ちょっとそのまま猪突猛進（ちょとつもうしん）してしまいそうでした。

さて、私ひとりでゴタクを並べるのも何なんで、みなさんからも広く（？）おすすめソフトを募りたいと思っています。そそられるモノがあるソフトを、独り占めしないでゼヒ教えてください。もちろん今回は「おしり」で募集！

どっこい生きてる！ MEGA DRIVER'S SLANG

●SMの仲〔ことわざ〕
スーファミとメガドラ。
つまり仲が悪いこと。
（東京都・清水一樹・18歳）

●ドリフトする〔動詞〕
事物の進行が必要以上に遅延すること。
※某ハードのユーザー間では、「アベニューする」となる。

●エコー〔名詞〕
良心。一服の清涼剤。

●杉本さん〔呼称〕
筋金入りの女性メガドライバーに対する尊称。
（埼玉県・海の男　星貴弘・22歳）

●がろる〔動詞〕
面子（めんつ）が2人欠けること。

●ビープル〔名詞〕
まじめにばかをする人々。
（埼玉県・小鮒馬鹿一・20歳）

メガドラMANIAさん

急募　4コママンガMDくんのハガキない！　才能のある君、投稿を頼む。

思わず唄ってしまいました

タイトル：「レンタヒーロー下町伝説」

作詞：大阪府・よしマン(20)（BGM　たたかえレンタヒーロー）

レンタヒーロー
今日もバリバリかせげ
レンタヒーロー
下町ヒーロー　レンタルー
エアロシティーの平和を守るため
町から町へとひた走るー
倒す敵は悪の爆弾犬ども
（ダイナマイトドッグス）
悪党連中叩きのめせ　オオッ
報酬もらいセカに寄付をすれば
新型の武器とアーマー借りれるぜぇー
胸に宿る勇気引出してー
こぶしに宿る闘志をぶつけろー
立ち上がれ　町の平和のために
つきぬけろ　神風ソニックカッター
たたき込め　怒りのドラゴンサンダー
レンタヒーロー
下町ヒーロー　レンタルー

解説　そんなに言うならキミ、いまからセガに行ってこれを唄いながらスーパー32Xで続編出せってデモってらっしゃい。すんげー説得力。

ゲーム・くらしの知恵

ちょっとした工夫でアナタのゲームが何倍にも面白く遊べる、そんなお知恵を分け合うコーナーです。

■ヘブンリーシンフォニーの楽しいプレイの仕方を発見しました。
<用意するもの>扇風機・ヘルメット（できればフルフェイス）・それとちょっとの〝勇気〟

やり方は簡単！　まずは扇風機を強で回す。そしてヘルメットをかぶる。それだけ!?　これでプレイすれば、もう気分はF1レーサー！　しかし親に見られるととてもバカにされます。ぼくは家にだれもいない時、一人でやっています（むなしい）。
（千葉県・大石幸太郎・14歳）

――こういった「なりきる」ための環境づくりなんかもお待ちしてますよ。ゲーム以外の利用法なんかもね。

INFORめーしょん

■MEGATALK
身の回りで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、心がなごむものなんかもOK。新担当のpanaさんへの叱咤激励も。

■MD噂の真相
信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網か想像力をフルに使っていいネタを集めて（考えて）ください。

■思わず唄ってしまいました
プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

■ゲーム・くらしの知恵
メガドラのゲームを遊ぶ時のちょっとした工夫を募集します。すごいの（へぼいの）を知ってる人はもったいぶらずに教えてネ。

■Illustration City
イラストをハガキに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だと、せっかくの作品がキレイに印刷されませんよ。MD君の4コマも終わらせたわけじゃありません、描いてくれよ～。

■G.O.B.プロジェクト
BEメガ編集部と読者で理想のゲームを作ってしまおう！　という、実に向こうみずな企画です。募集する項目は毎回コーナー内で指定するので、チェックをお忘れなく。

■フェチ別おすすめソフト
アレが好きならコレをやれ、と、みなさんの嗜好別でおすすめソフトを募集します。今回はステキなお尻に出会えるソフトを紹介して！

――このほか、メガドライバー度チェックやメガドラスラング、そして新企画のアイデアなど、なんでもどんどん投稿してね。

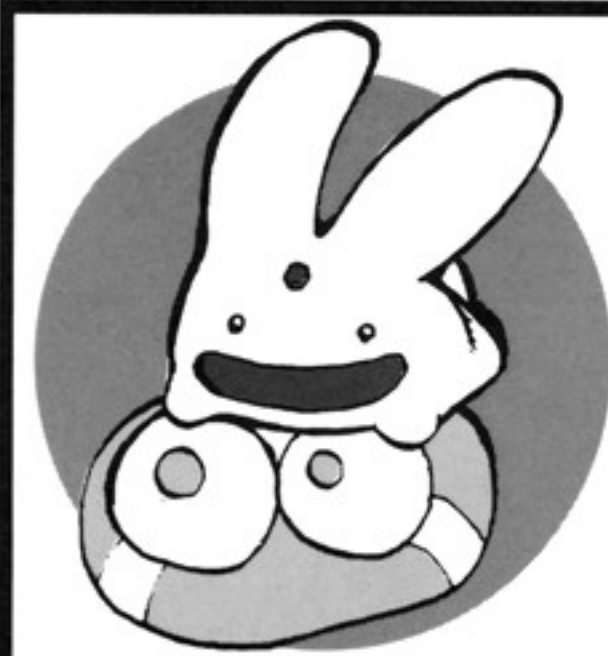
び－ぷるランドへの投稿は……
◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお、採用者全員（ひとことfromBEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で3名の方にお好みソフト（'94年8月末までに発売されたもの）を差し上げます。

8月号のゴメンナサイ
●P.99の記事中、「アップグレードキャンペーン」対象ソフトに誤りがありました。正しくは「ハイブリッドフロント」「Jリーグプロストライカー2」「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」「幽☆遊☆白書～魔強統一戦～」「ダイナマイト ヘッディー」「シャイニング・フォースCD」「ジュラシック・パーク」「PULSEMAN」「エコー・ザ・ドルフィン2」です。

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP! メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者
清水康彦
森岡将史
橋本雅義

平成5年4月8日第3種郵便物認可(ウソ)　　第00016号(月刊?)Ⓒ COMPILE 1994

のーコネタイムズ

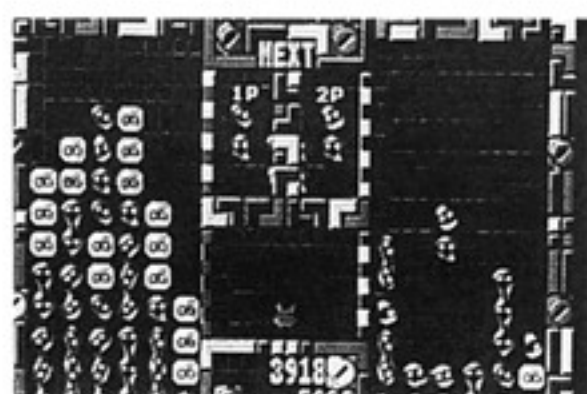
NÔKONE TIMES
Vol.16 8月8日 月曜日 1994年(平成6年)
企画・発行 株式会社コンパイル のーみそコネコネ COMPILE
ASTY DAIICHISEIMEI BLD.1-7
KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力:BEEP!MEGADRIVE

メガドラ版「ぷよぷよ通(2)」はこの秋登場……との噂

待ってました!「ぷよ通(2)」大速報!!

ちわっ! 水無月だ。みんな、元気してたか? 夏バテなんかに負けないで、今月も「のーコネタイムズ」やっていくぜ。

ついに「ぷよ通」が、夏から秋にかけて全国のゲームセンターに登場するぞ。「敵キャラが256体出る」とか、「上下に3画面くらいスクロールする」など、根も葉もない噂が流れていたりしたが、それだけ期待されているってことだね、うんうん。

「ぷよ通」では、前作より変わったとこがいろいろあるぞ。まずは、敵キャラが2倍に増えたってこと。増えた16体は新キャラだぞ。次は相殺モードについてだ。このモードでは、相手の連鎖を自分の連鎖で打ち消すことができるんだ。たとえ5連鎖をされても、おじゃまぷよが降る前に、こちらも連鎖を始めれば、そのぶん降ってくるおじゃまぷよを減らすことができる。もちろん自分の連鎖のほうが多ければ、相手側におじゃまぷよが降るぞ。また、対戦では「かたぷよ」モードがある。「おじゃまぷよ」の代わりに「かたぷよ」が降ってくるんだ。「かたぷよ」は、まわりで2回ぷよを消さなきゃ消えてくれないぞ。そうそう、今回はNEXTぷよが2つ先まで表示され、より先を読んだ連鎖を組めるようにもなったのだ。もっとも、2つ先まで考えなくくっちゃいけないけどな。あとは、2人以上の複数対戦ができるようになったのも特徴だ。3人、4人と対戦できるんで、手っ取り早く勝負がつけられるんだぜ。

さあ、もう待ちどおしくてしかたないだろう。でも、もう少し辛抱していてくれ。あ、くれぐれも類似品には注意してくれよ(笑)。

魔導物語にかける青春

この度、魔導物語シリーズおよび、ぷよぷよの主人公アルルさんに「魔導物語III」における自信のほどを突撃インタビューしてみました。しかし、コメントはいただけず、ねばっていた我々に向けてVサインを残したまま、彼女は魔導学校の中に消えたのでした。

まさに、余裕たっぷりな様子を見せつけるかのようなVサインを出したアルル・ナジャさん(16)。

今月のクイズ

今月もクイズだ。問題は、
① 「アルルのルルー」
② 「アルルのルー」
③ 「ルルーのルー」
の3つのうち正しいものを書けばOK。送り先は、下記の住所の「プールは潜水禁止」係まで。抽選で2名に、渋谷ジャックTシャツプレゼント。8月末日消印有効。

来月もよろしく

蛙のスゴイ人

のーコネ画廊

すいません。今月は、ポイントの集計間に合いませんでした。アンケートのリバースに、現ポイントを書いて送りますんで許してくれい。
キャラコンは、ドラコがシェゾに抜かれちゃったんで、どうでもいいです。うそ。発表は来月!

東京都/麻野みあ
キャラコンでは、ほとんどカヤの外状態でした。やはり人妻なのが悪かったんだろうか?

愛知県/きりま
うぉっ! アメコミ調のアルル&サタンだよぅ。インパクト強すぎでこれは少し怖いっす。

大阪府/渡 達也
アルルの水着だぁ。ファンは涙するがよい(笑)。シェゾの水着が見たいって? 上を注目しよう。

大阪府/文月 咲羅
ふふふっ、恥ずかしいと思うから恥ずかしいのだ。買う時は「女王様ください」と言うこと(笑)。

新潟県/ぎずも
アルルのルーは、ヒントがあるから簡単(難しいのもあるが)だぞ。それに、全部解かなくてもクリアできるぞ。

【のーコネタイムズへハガキを出せ! いえ、出してください】(株)コンパイル御用達ページ「のーコネタイムズ」では、個性あふれるみんなのネタ(ハガキね)をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ第一生命ビルディングまで送ってください。採用者には、素敵な粗品(?)をあげるよん。

今回もお世話になります！業界騒然の第2弾！

夏本番ドンと来いセール！

早い人ほどナニかがある!!

◎集中特価！◎

光 —KOEI— 栄
シミュレーションフェア

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

今まで値段がネックで買い控えていた方、1本のゲームを長く楽しみたい方、チャンスが来ましたよ！

機種	タイトル	価格
MD	信長の野望・全国版	3980円
MD	大航海時代	3980円
MD	ヨーロッパ戦線	4480円
MD	太閤立志伝	4480円
MD	蒼き狼と白き牝鹿II	4480円
MD	提督の決断	4980円
MD	信長の野望・覇王伝	5980円
MCD	三国志III	2980円
MCD	信長の野望・覇王伝	5980円

出来たての着きたて！

〜いやーお客さん、お目が高いですナ〜

★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★

MD ダイナマイトヘッディー
定価6800円を **4660円**

ガンスターヒーローズでMDユーザーのド肝を抜いたトレジャー最新作の登場です！人を楽しませる演出に長けているメーカーさんだから期待せずにはいられませんね。「高かったらイラン」と言う方。これならイケるでしょ。

MDユーザーのアツい要望に応え、ついに登場「ラングII」!! さて、ここで耳よりな情報をひとつ。当店では「ラングII」の発売とあわせ、何と往年の名作「ラングI」を入手しました！詳しい事は電話にて。少ないよ。

MD ラングリッサーII
定価9800円を **6800円**

MD パノラマコットン
定価9500円を **6700円**

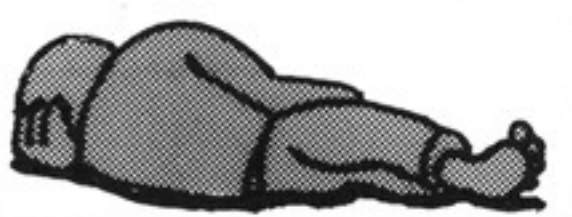
最近のMDって他機種ユーザーが羨しがるような新作が多いですねえ。この作品もそのひとつであることは間違いなし。ROMの限界を超えた数々の演出とクリアな音声で驚きまくって下さい。それとこのお値段でもねっ！

★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★

以下にあてはまる人(ヒト)

欲しいソフトを捜して旅をしたことがある人

外に出られないほど忙しいがゲームはしたい人

なんだか全てが面倒くさい人

まとめて電話ください

今月の超目玉商品

480円均一

機種	タイトル
MD	太平記
MD	ひょっこりひょうたん島
MD	チキチキボーイズ
MD	ホリフィールドボクシング
MCD	ライズオブザドラゴン
MCD	プリンスオブペルシャ
MCD	ワンダードッグ
MCD	ウルフチャイルド

980円均一

機種	タイトル
MD	スーパーモナコGPII
MD	ランドストーカー
MD	マジンサーガ
MD	バハムート戦記
MD	タズマニア
MD	クルーボール
MCD	ファイナルファイトCD
MCD	ブライ〜八玉の勇士伝説〜
MCD	デトネイターオーガン
MCD	セガクラシック
MCD	デバステイター
MCD	バリアーム

1480円均一

機種	タイトル
MD	ミッキー&ドナルド
MD	ザ・スーパー忍II
MD	タイムドミネーター
MD	ジャングルストライク
MCD	スイッチ
MCD	ぎゅわんぶらぁ自己中心派2
GG	対戦麻雀・好牌
GG	ファンタジーゾーンギア
GG	ぎゅわんぶらぁ自己中心派
GG	対戦型・大戦略GEAR
GG	ペアナックルII

1480円均一

機種	タイトル
GG	上海II
GG	ソニック&テイルス
GG	ぷよぷよ

1980円均一

機種	タイトル
MD	PGAツアーゴルフII
MD	ストリートファイターIIダッシュプラス
MD	ガンスターヒーローズ
MD	アラジン
MD	キャプテンラング
MD	ウインブルドン
MD	ぷよぷよ
MD	ソニックスピンボール
MD	エコーザドルフィン
MCD	AX101
MCD	ゆみみみっくす
MCD	ソニックザヘッジホッグ
GG	シャイニングフォース外伝I
GG	エイリアン3

2980円均一

機種	タイトル
MD	ファンタシースター4
MD	シャイニングフォースII
MD	幽☆遊☆白書 外伝
MCD	ナイトトラップ
MCD	バトルファンタジー
MCD	爆伝〜アンバランスゾーン
GG	シャイニングフォース外伝II
GG	魔導物語1〜3つの魔導球
GG	ソニックザヘッジホッグ2

4980円均一

機種	タイトル
MD	餓狼伝説2
MD	ラングリッサー
MCD	サンダーホーク

※商品は十分用意していますが、万一品切れした際はご容赦下さい。

§ アジな新作勢揃い！ §

機種	タイトル	価格
MD	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	5980円
MD	エコーザドルフィン2	電話にて！
MCD	レベルアサルト	5980円
GG	ダイナマイトヘッディー	2600円

今が買い時ゲーム機本体

容姿端麗メガドラ2 **8500円**

頭脳明晰メガCD2 **19800円**

今月の特別奉仕品 ★☆★☆★☆★☆★☆★

GGプラスワン ミッキーマウスパック なんと！ **9800円**

①翌日到着の限界に挑戦します！（一部の地域の方、ごめん）

②発売日1週間前までに予約すると消費税は当店が政府に支払います！

③ここに掲載されていない商品も電話でチェックチェック！

④今月はタイトルにあるように、何かトクする予感…!!

ファミコンショップ BullsEyE ブルズ・アイ

●南片江店（本店）
●香椎店
●大橋店

◎品物に同封されるアンケート用紙はなるだけ返送して下さいね。ついでにひと言書き添えて頂けると粗品と言うにはあまりに惜しい物がついてくるかも。

福岡市城南区南片江2-27-18ブライトマンション1F ブルズ・アイ

まずはお電話092(865)2009 （代表）

受付時間：朝10時から夜8時まで／定休日：毎月第1・第3火曜日〈☆価格は税別です（一部特典分を除く）〉

大好評発売中

鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット

商品	価格
S－01（MD1用）	3,500円
S－02（MD2用）	3,500円
Sケーブル1.5m	800円
オーディオコード 1.5m	400円
ヘッドフォンコード 1.0m	400円

SEGA専門店 サ★ンタ

消費税不要!!（全商品税込）

郵便振替番号00150－9－708150（有）サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

夏休み超特価セールだ！

品切続出の可能性大のため
貴重なソフトは今のうちに！

有効期間　9月7日まで

サターン予約受付中（ただし、会員のみ）
S端子付テレビには、サンタのS端子ユニットを！

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

MD新作コーナー

タイトル	価格	タイトル	価格
ロードモナーク	3,800円	ダイナマイトヘッディー	4,800円
ガントレット（再販）	5,500円	ラングリッサーII 8/26	7,000円
ラングリッサー（再販）	5,200円	エコーザドルフィンII 8/26	4,800円
JリーグプロストII	5,500円	英雄伝説 9/16	6,000円
ハイブリットフロント	6,000円	モータルコンバットII 9/9	6,000円
パルスマン	5,500円	ザストリートバスケットB 9/9	6,200円

本体	価格
ワンダーメガ2（WMコレクション・ワンダードッグ付）	35,000円
メガドライブ2（忍者武雷伝説付）	9,000円
メガCD2（コズミックファンタジー、ヘビーノバ付）	19,000円
メガジェット	7,000円

タイトル	価格
アークスオデッセイ	2,000円
アートアライブ	500円
ああ播磨灘	1,400円
アウトラン	3,800円
アウトラン2019	3,800円
アウトランナーズ	4,000円
蒼き狼と白き牝鹿	5,800円
アドバンスド大戦略	2,000円
アトミックロボキット	1,000円
アローフラッシュ	1,000円
アラジン	1,900円
アンデッドライン	2,800円
イースIII	4,800円
ヴァリスIII	2,800円
ウィザードオブイモータル	3,000円
ヴィクセン357	4,800円
ウィプラッシュ	1,500円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円
エイリアンストーム	2,000円
A列車で行こう	1,000円
エグザイル	2,000円
エコーザドルフィン	2,800円
エターナルチャンピオンズ	4,800円
F117ステルス	3,800円
NBAジャム	5,000円
エリミネートダウン	2,000円
SDヴァリス	2,000円
F1サーカスMD	2,800円
NBAプレイオフ	3,800円
LHXアタックチョッパー	3,800円
エレメンタルマスター	2,000円
オーサムポッサム	3,000円
カース	1,500円
カメレオンキッド	1,000円
ガイアレス	2,800円
火激	2,500円
餓狼伝説	2,000円
餓狼伝説II	5,800円
ガンスターヒーローズ	1,900円
キリングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
究極タイガー	2,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	1,000円
キングサーモン	2,800円
空牙	3,800円
クラックダウン	1,000円
クライング	2,000円
グラナダ	500円
グランドスラム	3,800円
クルーボール	900円
クールスポット	4,800円
クールドバスター	4,800円
グレイランサー	5,200円
ゲイングランド	2,000円
ゴーストバスターズ	500円
コラムス	2,000円
コラムスIII	3,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
ゴールデンアックスIII	2,800円
サイドポケット	4,800円
サイオブレード	2,800円
サンダーフォースII	3,800円
サンダーフォースIII	3,000円
サンダーフォースIV	1,000円
サンダーフォックス	500円
サンダープロレスリング列伝	1,000円
三国志II	2,000円
斬～夜叉円舞曲	1,000円
紫禁城	2,000円
G-LOC	2,800円
シーザーの野望II	4,800円
Jチャンピオンサッカー	3,000円
Jリーグプロ完全版	2,800円
シャドーオブザビースト	1,000円
シャドーダンサー	700円
シャイニング&ザダクネス	2,000円
シャイニングフォース	2,800円
シャイニングフォースII	2,900円
ジャンクション	500円
ジャングルストライク	4,800円
雀皇登龍門	3,800円
上海III	4,000円
ジュエルマスター	500円
JUJU伝説	1,800円
ジュラシックパーク	3,800円
ジョーダンVSバード	2,800円
ジョーモンタナF	1,000円
ジョーモンタナII	2,000円
ジノーグ	1,000円
修羅の門	2,800円
新創世記ラグナセンティ	5,500円
スーパーH・Q	3,800円
スーパー忍II	1,400円
スノーブラザーズ	3,800円
スライムワールド	3,800円
スティールタロンズ	3,800円
ストームロード	500円
ストリートスマート	3,000円
ストIIダッシュプラス	2,500円
スーパーエアウルフ	3,000円
スーパーハイドライト	2,000円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPII	900円
スタークルーザー	2,800円
スパイダーマン	700円
スピードボール2	4,000円
スプラッターハウスII	2,800円
スプラッターハウスIII	1,800円
スペースインベーダー	1,500円
スペースハリアII	3,000円
セイントソード	2,000円
セーラームーン	5,800円
ゼロウイング	2,000円
戦場の狼II	2,800円
ゾウゾウゾウ	3,000円
ソニックI	2,000円
ソニックII	2,800円
ソニックIII	3,500円
ソニックスピンボール	2,800円
ソーサルキングダム	3,800円
大航海時代	5,800円
太閤立志伝	5,800円
太平記	300円
大魔界村	3,000円
ターボアウトラン	2,000円
タスクフォースEX	2,000円
タズマニア	900円
ダライアスII	2,800円
ダーウイン4081	2,000円
ダーナ	2,000円
ダブルドラゴンII	2,000円
WWFロイヤルランブル	3,800円
タントアール	3,500円
チェルノブ	3,800円
チキチキボーイズ	400円
ツインクルテール	4,800円
TMNT I	3,800円
TMNT II	3,800円
提督の決断	6,000円
ディックトレーシー	700円
ディノランド	700円
デンジャラスシード	2,800円
テクモワールドカップ	2,800円
デビッドRバスケットボール	1,000円
デビスカップ	4,800円
トージャム&アール	1,000円
トッププロゴルフ	2,000円
トッププロゴルフII	3,000円
ドラゴンズリベンジ	5,500円
ドラゴンボールZ	4,800円
ドリームチームUSA	3,800円
ドッジ弾平	2,600円
ドナルドダック	1,000円
中島F1グランプリ	1,000円
中島悟のF1ヒーロー	2,000円
中島スーパーライセンス	4,800円
忍者武雷伝説	500円
熱血ドッジサッカー編	2,800円
信長の野望	2,000円
信長覇王伝	6,800円
ハイパーダンク	3,800円
バーチャレーシング	5,800円
パチンコクーニャン	3,800円
バッドオーメン	2,800円
バッドマンリターンズ	2,800円
バトルトード	1,800円
バトルゴルファー唯	1,500円
バトレイバー	4,800円
バハムート戦記	900円
パワーモンガー	2,000円
バンパイヤーキラー	5,500円
PGAゴルフ2	3,000円
ビーストウォリアーズ	3,800円
ピットファイター	4,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
ファンタシースターIV	2,900円
ファンタシースター復刻版	2,800円
V.V（ヴィ・ファイブ）	4,800円
ブキウギボーリング	2,000円
プロフットボール	900円
プロホッケー	900円
ふしぎの海のナディア	4,800円
ファイヤムスタング	3,000円
ファステスト1	500円
ファンタジア	500円
フェリオス	1,000円
ぷよぷよ	1,900円
フリントストーン	2,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ブロックアウト	500円
ベースボール2020	3,000円
ペーパーボーイ	3,800円
ヘビーユニット	2,000円
ベアナックル	2,000円
ベアナックルII	2,800円
ベアナックルIII	4,800円
ペブルビーチの波濤	4,800円
ヘルツオークツヴァイ	2,000円
北斗の拳	2,000円
ボナンザブラザース	1,500円
ポピュラス	700円
ホリフィールドボクシング	400円
ボールジャックス	3,000円
マーブルマッドネス	4,600円
マスターオブモンスター	2,000円
マスターズゴルフ	2,000円
まじかるタルるートくん	2,600円
まじかるハット	1,000円
マジンサーガ	900円
マスターオブウェポン	2,800円
マーベルランド	2,800円
魔天の創滅	3,000円
魔物ハンター妖子	1,800円
港のトレイジア	2,000円
ミッキーマウス	3,000円
ミッキー&ドナルド	1,400円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
ミュータントリーグ	2,000円
武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	2,000円
ムーンウォーカー	1,000円
メガトラックス	700円
メガロマニア	2,800円
メタルファング	3,800円
モータルコンバット	4,000円
モンスターレア	300円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	3,800円
幽遊白書外伝	2,800円
ヨーロッパ戦線	4,800円
乱世の覇者	4,800円
ランドストーカー	900円
ランパート	3,800円
雷電伝説	2,800円
龍虎の拳	2,800円
ルナーク	3,000円
レッスルボール	4,300円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	5,800円
ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
ロードラッシュ	1,900円
ロードラッシュII	3,800円
ロードブラスターズ	2,800円
ロボコップ対ターミネーター	3,800円
ローリングサンダーII	2,000円
ワードナーの森	1,200円
ワニワニワールド	1,000円

☎03-3258-9051[代表]
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●土曜日は、定休日です。

商品	価格	商品	価格
6Bパッド	2,000円	アーケードPスティック	4,800円
クラスタースティックE'S	2,000円	RF I	1,600円
ビデオ入力コードI	800円	RF II	1,600円
ACアダプターI	1,200円	アスキーパッドMD6	2,400円
ACアダプターII	1,200円	フレッシュクリーナ	2,500円
ステレオDINコード	1,600円	コードレスパッドセット	3,500円
セガマウス	3,500円	コードレスパッド	2,500円
XMD3	4,900円	ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
メガコマンダー	2,200円	ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
セガタップ	2,000円	カラオケ	7,000円
6Bパッド達人	2,000円	カプコンパッドソルジャー	1,600円
ファイタースティックMD	3,200円		

メガCD新作コーナー

タイトル	価格	タイトル	価格
ロードス島戦記	4,800円	スターウォーズ 9月未定	6,200円
シャイニングフォースCD	5,500円	ぽっぷるメイル	4,800円
真・女神転生	3,800円	モータルコンバット完全版	4,800円
シャドーオブビーストII	6,200円	キャプテン翼 9/23	5,500円

タイトル	価格	タイトル	価格
アイルロード	4,800円	ソルフィース	500円
アフターバーナーIII	4,800円	ダイナミックカントリークラブ	2,800円
アルシャーク	2,800円	タイムギャル（CD付）	3,800円
アルスラーン戦記	3,800円	天舞メガCD	500円
Aランクサンダー	3,800円	Vay CD	2,000円
AX101	4,800円	デトネイター・オーガン	2,000円
アークスI,II,III	2,000円	デス・ブリンガー	3,800円
アーネストエバンス	1,000円	デバステイター	2,000円
アネット再び	2,000円	天下布武	2,000円
いしいひさいちの大政界	2,000円	電忍アレスタ	2,000円
ウィングコマンダー	4,800円	ナイトトラップ	2,800円
ウルフチャイルド	400円	忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
江川のプロ野球CD	3,000円	ノスタルジア	2,000円
ぎゃんぶらぁ2	2,000円	信長覇王伝	6,800円
クイズスクランブル	1,500円	バックアップRAM	4,600円
クラシックディスク(4ソフト入)	1,000円	バリアーム	2,000円
ゲームのかんずめ 1	2,000円	ブラックホールアサルト	900円
ゲームのかんずめ 2	2,000円	フェイエリア	1,500円
元朝秘史(ジンギスカン)	3,800円	ブライ	900円
コズミック・ファンタジー	500円	プリンスオブペルシャ	400円
サード・ワールド・ウォー	2,000円	プロ野球スパーリング	1,000円
サイボーグ009	2,000円	ファイナルファイト	900円
3×3アイズ	3,800円	ヘビーノバ	400円
サンダーストームFX	1,000円	マイクロコズム	4,800円
サンダーホーク	3,800円	モンキーアイランド	2,900円
シムアース	1,800円	ゆみみみっくす	2,800円
シュバルツシルト	3,800円	夢見館の物語	2,800円
シルキーリップ	2,800円	ライズオブザドラゴン	1,000円
ジャガーXJ	3,000円	らんま1/2	3,800円
雀豪ワールドカップ	5,800円	LUNAR	2,800円
CD三国志3	2,000円	ロードブラスターFX	4,800円
スイッチ	2,000円	ワンダードッグ	400円
戦国伝承	4,000円	笑うせぇるすまん	2,000円
ソニックCD	2,800円	マイト&マジックIII	3,800円

ゲーム・ギア

GGプラスワン 11,500円

商品	価格	商品	価格
オートチューナー	8,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビックウィンドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

■500円コーナー
キネッティコネクション
ザ・プロ野球

■1,000円コーナー
コラムス
ファンタジーゾーン
GG忍II
ドラえもん
アウトラン

■1,500円コーナー
アレスタII
ガンバレゴルビー
自己中心派
ジョーモンタナF
斬ギア
ドナルドダックI
ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
バット&バター
ベアナックルI
ベアナックルII
大戦略
ヘッドバスター

■2,000円コーナー
ウディーポップ
エターナルレジェンド
サイキックワールド
オリンピックゴールド
ペンゴ
好牌I
好牌II
レミングス
トム&ジェリー
ウィンブルドン
紫禁城
チャックロック
バンパイヤ
ぷよぷよ
ポップブレーカ
ソニック&テイル
エコーザドルフィン
ジュラシックパーク

■2,300円コーナー
アラジン
ソニックI
ソニックII
タントアール
まじかるタルるート
マクドナルド
モナコGPII
GGリーグ
幽遊白書外伝

■2,600円コーナー
ダイナマイトヘッディー
GGなぞぷよ3

■3,000円コーナー
シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
ソニックドリフト
なぞぷよII
フェイスボール2000
魔導物語I

■3,500円コーナー
魔導物語II
GGモータルコンバット
GG Jリーグプロストライカー
GGワールドダービー
GG女神転生外伝

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051　受付10:00～19:30)●書留の場合はおつりのないようにお願いします。

綴じ込み攻略スペシャル

シナリオ1から20まで
その全てを一挙公開!

ラングリッサーII

メサイヤ/8月26日発売/9,800円/SLG/16M+B.B

前作「ラングリッサー」より約3年……。ついに待望の続編、「ラングリッサーII」が発売される! 4Mから16Mと容量が大幅にアップされ、さらに全ての面において前作を越える作品に仕上がっている。ファンならずとも一度はプレイしたい逸品だ。
今回はシナリオ1から20、そして各種データを一挙公開だ!

序盤~シナリオ1から10まで

シナリオ1~9まではリアナを守ることが目的のストーリー設定。そしてシナリオ10からは……。

とある村で、レイガルド帝国に狙われる少女、リアナを助けた旅の剣士・エルウィン。帝国が彼女を狙う理由はわからないが、彼女の身の安全を守るため、ヘイン、スコットらとともに光の大神殿へ向かうことになった。しかし光の大神殿は帝国によって打撃を被ったので、一行はカルザス城の姫君、シェリーの助言により、リアナをカルザス城まで送ることになった。
この一連の件には、闇の剣・アルハザードが絡んでいることを知った一行は、リアナをカルザスに送り届けた後、さらなる旅を続けるのであった。

SCENARIO 1 序章
最初に仲間になるのは、ウォーロックのヘインのみ。リアナを連れ去る敵将・バルドーを倒せばクリアだ。

SCENARIO 2 旅立ち
サルラス領主の息子・スコットが仲間になる。表からゾルム達が攻めてくるので、裏口から脱出しよう。伏兵は現れるけどね。

SCENARIO 3 ゾルム再び
ゾルムと初のパイク軍団が登場。また、炎竜兵団将軍・バルガスや謎の騎士もこのシナリオで登場するぞ。

SCENARIO 4 光の大神殿
黒竜魔導師団・エグベルトの配下、モーガン登場。初登場のエルフには注意。また謎の騎士は、カルザス城の姫・シェリーとわかる。

SCENARIO 5 魔獣のおたけび
このシナリオからリアナとシェリーが仲間になる。また初の獣人キャラ、ウェアウルフはパイクに弱い。ターンの制限があるので注意。

SCENARIO 6 老勇者アーロン
シェリーの剣の師であるアーロンが登場。モーガンとはここで決着をつけることになる。クリアするとアーロンが仲間になってくれる。

SCENARIO 7 死霊の復活
アンデッド系が多く登場するシナリオ。またスライムや飛兵や水兵も現れる。6ターン目には、カルザス飛兵隊長・キースが現れる。

SCENARIO 8 空のかけ橋
戦場となるのは橋の上。足場が少ないので、飛兵部隊でサポートしながら進もう。また、バルガス将軍やゾルムも現れる。

SCENARIO 9 カルザス城の攻防
レオンの片腕、レアードとの対決。ファランクスを必ず選んでおこう。なお、リアナとスコットはこのシナリオでいったん別れる。

SCENARIO 10 ラール河の護人
伝説の魔導師に会いに行く途中で、クロコナイトのレスターに出会う。最初は敵だが、クリアすると仲間になる。なお敵は水兵系。

©NCS 1994 キャラクターデザイン うるし原智志

SCENARIO 11 炎の中で

レスターに案内され、エルウィン達一行は、数百年の時を生きてきたと言われる、大魔術師ジェシカを訪ねようとしていた。闇の剣・アルハザードの完全復活を阻止するため、帝国より先にダークロッドを手に入れなければならない。そしてそのありかを知っているのは彼女だけだったのだ。

しかしレイガルド帝国の参謀であり、黒竜魔導師団を率いるエグベルトが、その時を狙ってひそかにワナを張り巡らせていたのであった……。

勝利条件
●敵の全滅
敗北条件
●エルウィンの死亡
●ジェシカの死亡

黒竜魔導師団・エグベルト登場！　といっても、彼は数ターンで退場するうえ、攻撃範囲に入らなければ戦うこともない。ここで注目したいのは、マップ上で燃え盛る炎だ。1ターンごとに進んでくるので、早めに南下しなければならない。最初に炎が上がる場所は、ジェシカの家の畑付近なので、1ターン目はこの付近にキャラを配置させないように。

なお、6ターン目もしくは全ての敵を倒した時に、敵援軍（飛兵）が現れるぞ。

エグベルト登場。ジェシカとは何やら因縁があるようだが……。

ジェシカだ!!

前作より少し色気はなくなった（?）が、より知的な雰囲気になっている（本当か？）。

この業火に焼かれたら最後だ！　味方・敵各1ターンずつ広がっていくので気をつけろ。

味方

エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／＊ジェシカ（ソーサラーLv7）

敵

エグベルト（ザーヴェラーLv7）／ホークナイトLv5／アサシンLv3／メイジLv3・Lv5／ソードマンLv1／マジックナイトLv1×2／サーペンナイトLv1

■味方のキャラクターの＊印はNPC（自分で動かせないキャラ）です。また、キャラデータは全て初期配置で登場するキャラのみです。

SCENARIO 12 聖地レイテル

聖地レイテル。その岩山に囲まれた場所の一角に、それと知らなければ見落とすほど巧みに隠された洞窟の入口が見える。この場所こそ、ダークロッドを安置する神殿へと続く洞窟なのだ。

入口付近には人が訪れたような感じはなく、先に向かったエグベルトの姿はまだどこにも見えない。しかし洞窟の中には、ダークロッドを守るために置かれた古代のガーディアン達が、侵入者達を阻むため、密かに待ち受けていたのであった。

勝利条件
●敵の全滅
●ダークロッドを取る
敗北条件
●エルウィンの死亡

リッチなどを始め、古代の魔法生物達が、登場するシナリオ。リッチ、レイスなどにはモンク、ボーンディーノなどはファランクスで応戦しよう。

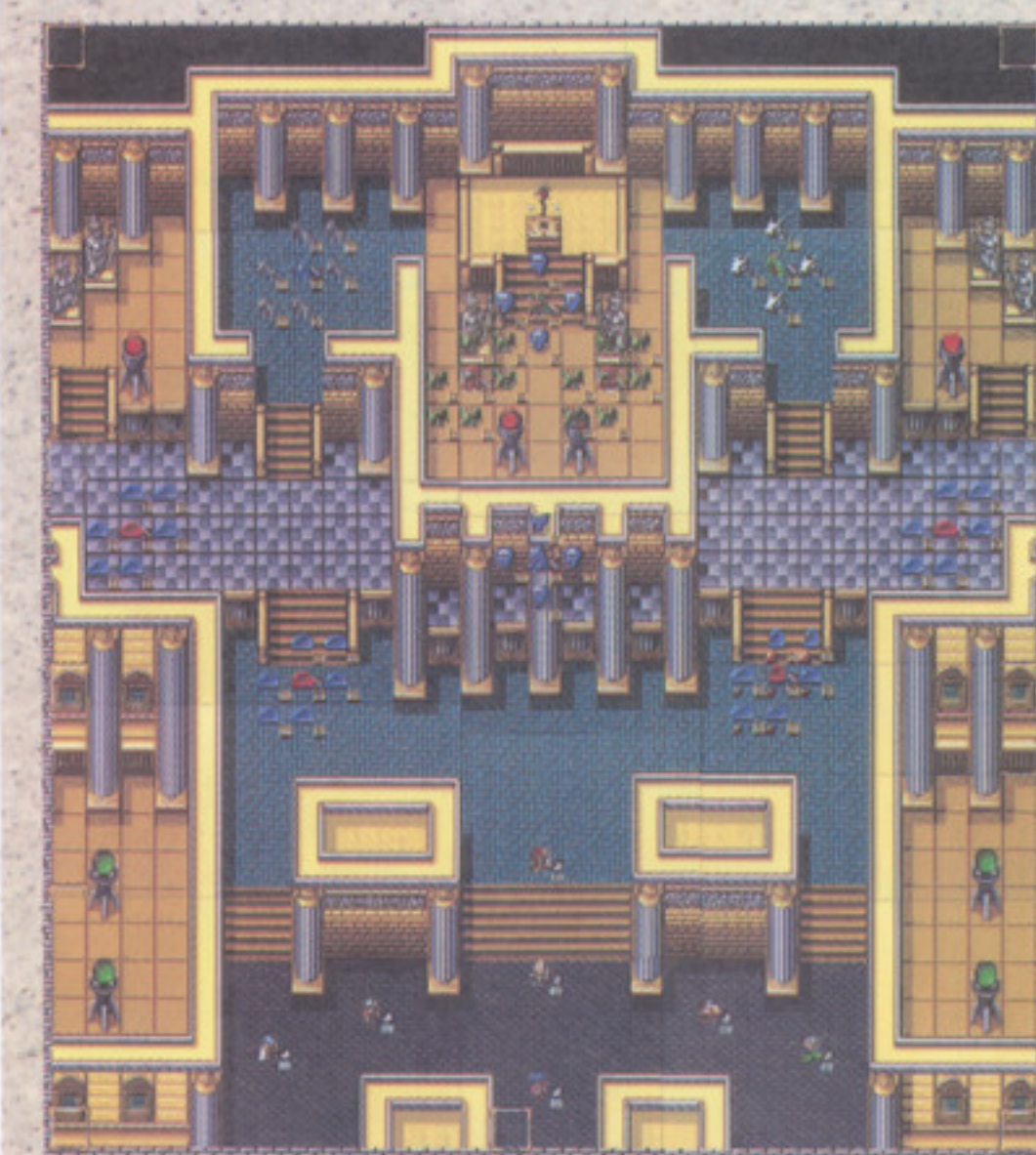
マップ上部に味方キャラが侵入すると、エグベルトが現れ、ダークロッドを持ち去ってしまう。なお、祭壇は要チェック。

マップ上部に侵入すると、エグベルトが現れる。テレポートの術を使い、ダークロッドを奪って去ってしまうので、現状では倒すのは不可能。悔しいけどね。

リッチは、メテオなどの強力な魔法を使うのだ。

不気味な守護者達

リッチ、レイス、リビングアーマーはモンクに弱い。ちなみにレイスは壁を通り抜けることが可能。

味方

エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ

敵

リッチLv1／リビングアーマーLv1×2／ケルベロスLv3／グレートスライムLv10×2・Lv8×2／ゴーストLv5／マスターディーノLv1

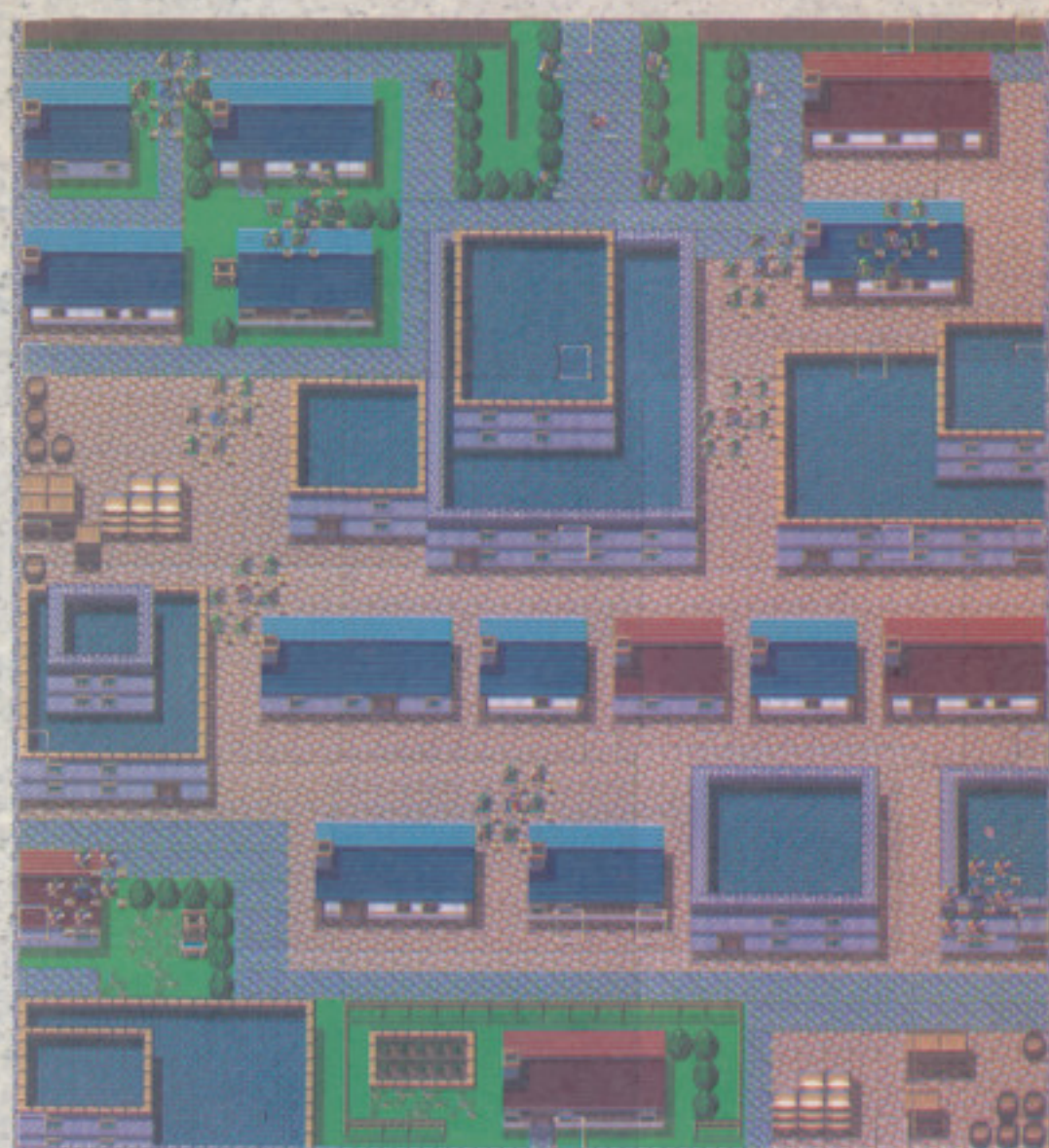
SCENARIO 13 炎竜兵団との決戦

ガーディアンを倒しながら、ダークロッドのある祭壇まで近づいたエルウィン達の前に、突如エグベルトが現れた。疾風のごとくダークロッドを奪ったエグベルトは、カルザス城にいるリアナをさらうため、テレポートの魔法を唱え姿を消してしまった。
リアナの身を案じたエルウィン達は、急ぎカルザス城へ戻ろうとするが、その行く手を阻むように猛将バルガスの配下・ゾルムが、炎竜兵団を率いて待ちかまえていた。

勝利条件
●バルガス将軍の撃破
敗北条件
●エルウィンの死亡

これで4度目の登場になるゾルム。何となく憎めないオッサンだけど。

子を思い、最後まで懸命に戦い抜く、誇り高き武人のバルガス将軍。

バルガス将軍との最後の戦い。最初は姿が見えないが、味方キャラがマップ下部（ゾルムのいる位置より上）に侵入すると現れる。
また、初のバリスタが登場。移動は遅いが攻撃範囲のリーチ（6マス）が長いので、飛兵は特に注意しよう。
このシナリオでは、敵軍の人間臭いやり取りが楽しめる。

味方 エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ

敵 ゾルム（ハイロードLv9）／マジックナイトLv1×2／ソードマンLv4×2／ビショップLv5×3／ドラゴンナイトLv4×2／援軍：バルガス（ジェネラルLv8）

SCENARIO 14 聖剣ラングリッサー

数百年の昔、光輝の末裔達が治めていたといわれるバルディア。もはや伝説と化した古えの城は、今や深き湖底で静かに眠りについていた。封印を解かれ、姿を現したバルディア城の奥には、伝説の聖剣ラングリッサーが納められていた。
だがそこには、目的を同じくした青竜騎士団の姿があった。そして今再び、聖剣ラングリッサーを巡る戦いの幕が開けた。

勝利条件
●エルウィン、ジェシカ、シェリーのいずれかがラングリッサーにたどり着くか、レオンの撃破
敗北条件
●レオンがラングリッサーに到達
●エルウィンの死亡

ラングリッサーを取りに行く部隊と、その他の敵を相手にする部隊の2つに分けるとスムーズ。ラングリッサーを取りに行く部隊の中には、エルウィン、シェリー、ジェシカの3人のうち、2人はそのメンバーに加えておくのがよい。あとはエルフを扱えるキャラも忘れずに。
このシナリオでは、バリスタが多く現れるので、防御力の弱い傭兵は近づかぬように。ヘビーホースマンやアーマーソルジャーなら問題はないぞ。

ラングリッサーをバルディア城ごと湖に沈めたジェシカ。城の奥にある台座に、深々と刺さっている。

レオンは4ターン目に登場する。しかし、なぜレオンはラングリッサーを抜くことができるのだろう？

ラングリッサーだ

光輝の末裔のみ扱うことができるラングリッサーを手に入れたぞ！

味方 エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ

敵 レアード（シルバーナイトLv5）／ドラゴンナイトLv4×2・Lv6／サーペンナイトLv7×2／メイジLv5×2／ソードマンLv4／ロードLv1／援軍：レオン（ロイヤルガードLv2）

SCENARIO 15 氷竜兵団将軍イメルダ

聖剣ラングリッサーを手にしたエルウィン達は、さらわれたリアナを救出するためにレイガルド帝国へと向かった。残された時間はあとわずか。帝国までの最短距離を移動するには、ローレック河を渡らねばならない。

だが対岸には、女将軍イメルダが軍勢を引き連れ、エルウィン達を待ち受けていた。彼らがここを通過するのを予測していたようだった。明らかに不利な戦況だが、他の場所を探すほど余裕もないエルウィン達は、リアナの身を案じながらも剣に手をかけるのであった。

勝利条件
- ●イメルダ将軍の撃破
- ●エルウィンがマップ下に到達

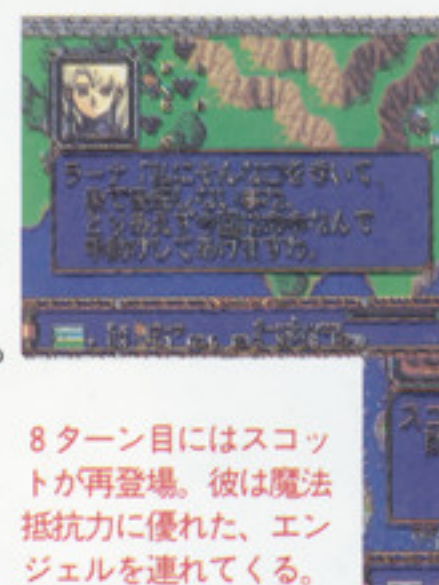
敗北条件
- ●エルウィンの死亡

味方 エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／援軍：スコット

敵 イメルダ（ジェネラルLv6）／サーペンナイトLv1・Lv7×2／メイジLv3／ソードマンLv4／ビショップLv5／援軍：ダークプリンセスLv1他

氷竜兵団・イメルダ将軍が登場。バルガス将軍と同じジェネラルでも、彼女はわりと強力な魔法を扱うタイプだ。

6ターン目か対岸に近づくと、マップ上部よりダークプリンセスと援軍が登場。できれば、飛兵や水兵で対岸に近寄って援軍を登場させ、その他のキャラで攻撃したほうが、被害が少なくてすむぞ。

ジュリアナ調のBGMで現れるイメルダ将軍。まさに女王様状態。

小悪魔的なBGMで現れるリアナそっくりの少女。これはいったいどういうことなのだろうか？

8ターン目にはスコットが再登場。彼は魔法抵抗力に優れた、エンジェルを連れてくる。

SCENARIO 16 レイガルド帝都

変わり果てたリアナの姿に、愕然とする気持ちを押さえられないまま、エルウィン達はついにレイガルト城に到達した。威風堂々とそびえ立つその姿は、攻城側に大いなる威圧を与えた。「アルハザードの復活を阻止しろ！」皆の身体に新たな闘志がわいてくる。だが城門の前では、宿敵レオンがエルウィン達を待ち受けていた。

勝利条件
- ●青竜騎士レオンの撃破
- ●エルウィンが城門へ到達

敗北条件
- ●エルウィンの死亡

味方 エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット

敵 レオン（ロイヤルガードLv4）、レアード（シルバーナイトLv6）、ドラゴンロードLv1／ナイトマスターLv1／アークメイジLv1×2／セイントLv3／援軍：ダークプリンセスLv1

ついに青竜騎士団隊長・レオンとの対決。彼を倒すには、ファランクスが一番である。

8ターン目に、ダークプリンセスと他2部隊が城門付近より現れる。対レイス要員は、モンクが適任だ。なおダークプリンセス部隊には、魔法が効かないので注意。

宿敵レオンがエルウィン達の行く手をさえぎる。

またもやダークプリンセス・ラーナが登場。彼女はレオンに恩があるらしいが……。

レオンを倒し、ついに城内へ！

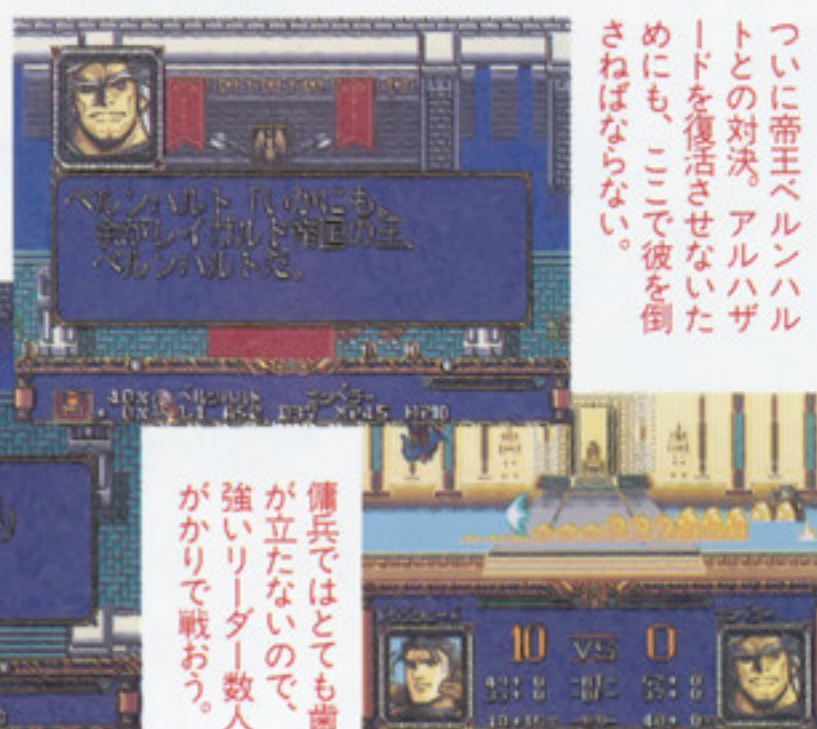
レオンはもう現れないのかな？

SCENARIO 17　帝王と闇の王子

青竜騎士団レオンを倒し、城内に侵入したエルウィン達。王座には眼光の鋭い、たくましい体つきの男が腰をおろしていた。その男こそ帝王ベルンハルトであり、威厳に満ちた風貌は、帝王としての器を物語っていた。そしてその側には、邪悪な笑みをうかべた男が控えており、興味深げにエルウィン達の様子をうかがっていた。
侵入者達を前に、悠然と玉座に座る帝王。まるで、この決戦の時を密かに待っていたかのように……。

勝利条件
●帝王ベルンハルトの撃破
敗北条件
●エルウィンの死亡

前作に引き続き登場する、闇の王子・ボーゼル。

ボーゼルには魔法はいっさい通じない。倒すにはラングリッサーで封印するしかない。

ついに帝王ベルンハルトとの対決。アルハザードを復活させないためにも、ここで彼を倒さねばならない。

傭兵ではとても歯が立たないので、強いリーダー数人がかりで戦おう。

ゲーム中盤の山場、ベルンハルトとの対決シナリオである。メテオを使うアークメイジがマップ下の両サイドにいるので、まずコイツらを片づけよう。また、移動力があり魔法が効かないエンジェルなどを出しておく（特に飛兵系リーダーは）と何かと便利だ。
5ターン目には、マップ下の入口付近より援軍が2部隊現れる。全て騎馬系キャラだ。

味方	エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット
敵	ベルンハルト（エンペラーLv１)/ボーゼル（ダークマスターLv１)/ウィザードLv３×２／セイントLv６･Lv３×２／アークメイジLv４×２

SCENARIO 18　ダークプリンセス

闇の王子ボーゼルを追ってヴェルゼリアへ向かう途中、エルウィン達は魔物に襲われている村を発見した。
魔物に追われて逃げ惑う人々の姿を見て、１人の娘が楽しげに笑っている。エルウィン達は彼女を目のあたりにして愕然とする。魔物を操る娘の姿は、なんとリアナだったのだ。
エルウィンは困惑しながらも、リアナを止めるために走り出したのであった。

勝利条件
●グレートドラゴンの撃破
●ダークプリンセスの撃破
敗北条件
●エルウィンの死亡
●村人の全滅

まず村人の安全を確保するため、マップ左下にいる敵を倒そう。ボーンディーノはファランクス、ミノタウルスはリーダーで倒すとよい。
グレートドラゴンは5ターン目より行動開始。ダークプリンセスはドラゴン部隊以外の敵を倒すと動きだすぞ。

ボーゼルによって操られるダークプリンセス。彼女を正気に戻すには術者を倒すしか手はないのだろうか？　愛の力（？）ではダメ？

基本的に、村人の犠牲者を出さずにクリアするといいことがある。

グレートドラゴンは、ベルンハルトよりも弱いので、さして労せず倒せる。メテオを使うけどね。

村人を守り抜け!

味方	エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット／＊村人（クレリックLv２）
敵	ラーナ（ダークプリンセスLv３)/グレートドラゴンLv１リッチLv１×２／スキュラLv10×２／ワイバーンLv６／ミノタウルスLv１×２

ラングリッサーII

SCENARIO19 ミレールの港で

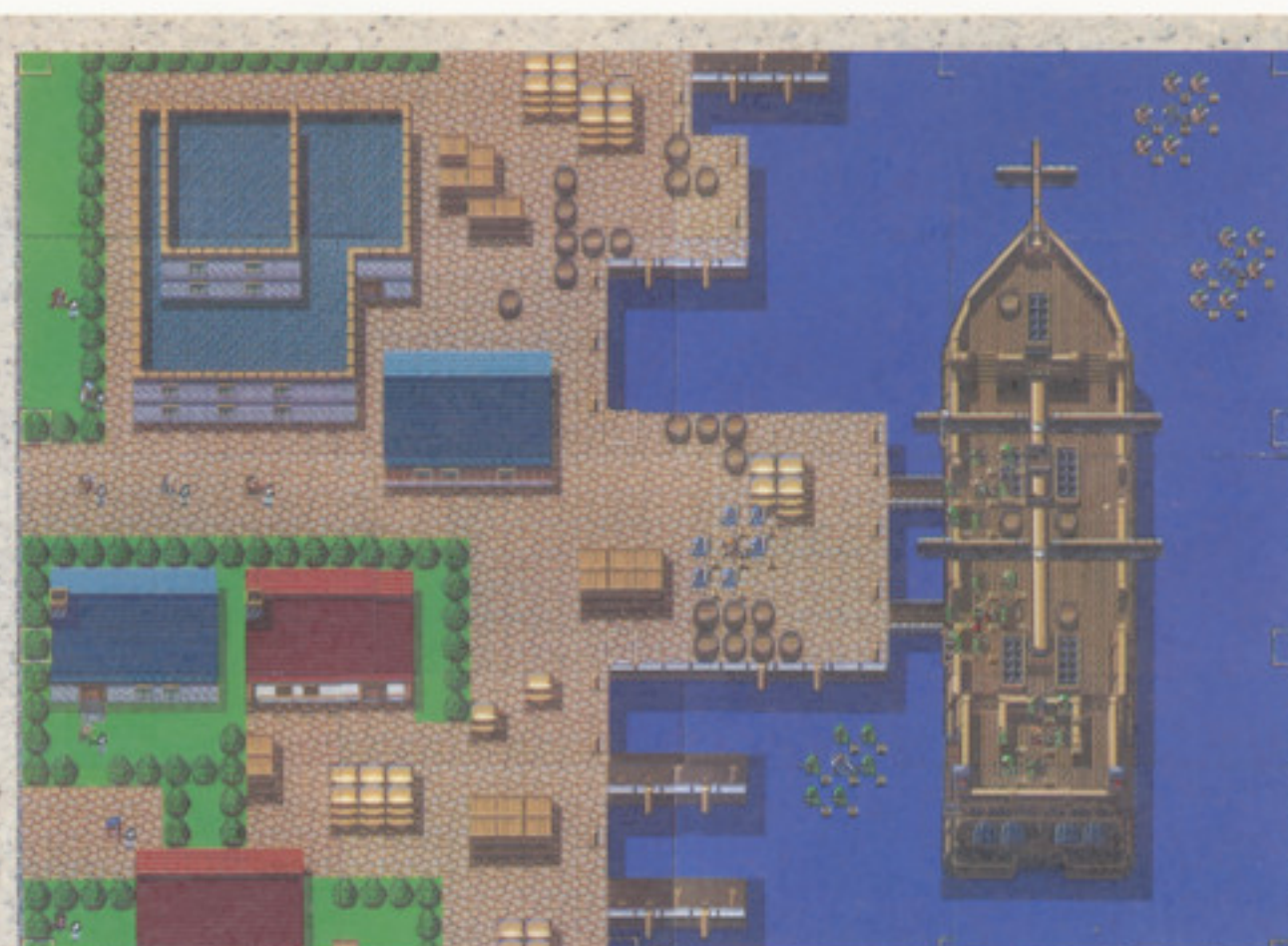
ダークプリンセスから村を救ったエルウィンは、ミレールの港で帝国軍が船の準備をしていることを知った。その船さえ奪えば、ディレス海峡を渡って一気にヴェルゼリアへ向かうことができるのだ。
港では、帝国兵が大型船に積み込み作業を行っていた。出航に間に合ったエルウィン達は、船を奪うため、帝国軍に戦いを挑んだのであった。

勝利条件
●23ターン内にイメルダ将軍を撃破
敗北条件
●ターンオーバー
●エルウィンの死亡

イメルダとダークプリンセスは仲が悪いらしい。わかる気がする。

味方	エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット
敵	イメルダ（ジェネラルLv10）／セイントLv5／サーペンロードLv4／ウィザードLv3／アークメイジLv4／ドラゴンナイトLv8×2／援軍：レアード

イメルダやアークメイジの唱えるブラストの魔法は強烈（HPが半分以下になる）なうえ、そばにはバリスタが控えているので、魔法範囲内に入る前にはなるべく多くのバリスタをメテオなどの魔法で倒しておこう。

船に乗り込むとマップ左上よりレアード達が現れる。ファランクスやエルフを援軍迎撃用としてあらかじめ細い道などに配置させておくと便利だ。
イメルダを倒す時には、攻防に優れた傭兵かリーダーを使おう。

敗れたイメルダ将軍。最後ぐらいもうちょっと美しいセリフを残してほしかった気がする……。

ボーゼルに従い、闇の軍勢となったレイガルド帝国軍隊。ベルンハルトの遺言を忠実に守った結果だ。

SCENARIO 20 赤く染まる海

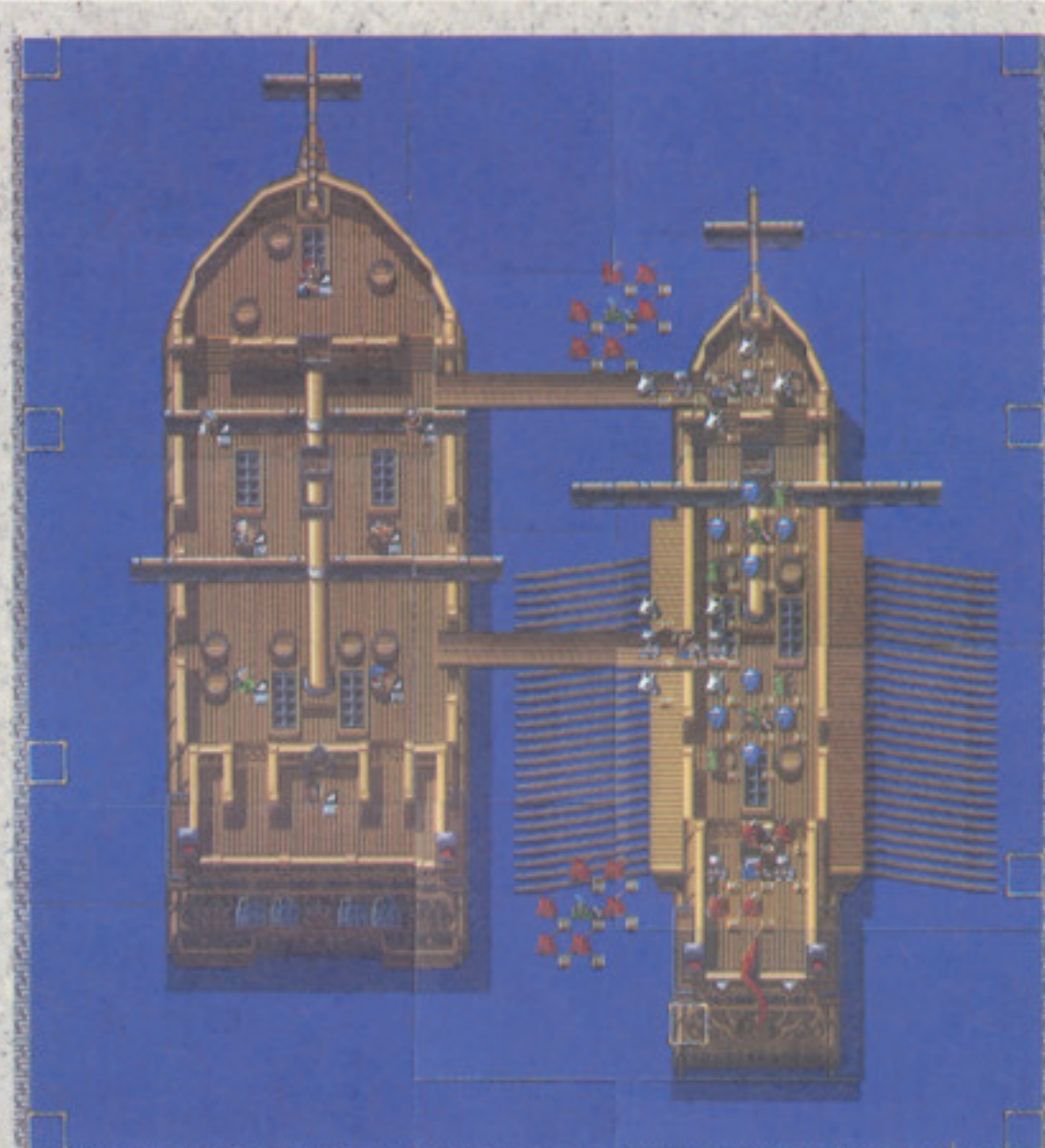
イメルダを倒し、船の奪取に成功したエルウィンは、リアナを救出するため禁断の地・ヴェルゼリアへと向かった。
穏やかな天候の中、航海は順調な様子を見せるが、一隻の大型船がヴェルゼリアから近づいてきた。それはボーゼルの魔力によって操られたモンスター達の姿であった。迎撃部隊とエルウィン達の戦いが、今、船上で行われようとしていた。

勝利条件
●敵の全滅
敗北条件
●エルウィンの死亡

デーモンロードのファイアス登場。コイツには一切魔法が効かないので、直接攻撃で倒すしかない。
9ターン目よりマップ左中央より、クラーケンやワイバーンなどの援軍が現れる。クラーケンと戦う場合は、船上におびきだして叩こう。

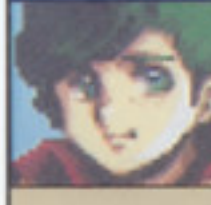
ゴーレムは槍を持っているので、騎馬系キャラでの対戦は厳禁。歩兵系キャラがよい。

ファイアスを倒し、ドレンの仇を討ったエルウィン。悲しみを乗り越え、仲間とともに悪に立ち向かうのだ！

ボーゼルの配下、ファイアスは、エルウィンの育ての親、ドレンを殺した張本人だ！

味方	エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット
敵	ファイアス（デーモンロードLv1）／スキュラLv10×2／ミノタウルスLv3×2／リッチLv3×2

指揮官・傭兵・魔法・アイテム一覧表

様々なデータの一覧表を、載せられるだけ載せてみた。これさえあればもう鬼に金棒！（だと思う）

プレイヤーキャラ指揮官ユニット一覧

ユニット名称	AT	DF	MV	CA	A+	D+	MP	MR	EX	No
ファイター	1	2	5	2	0	2	1	50	8	2
クレリック	2	1	5	2	0	4	3	70	8	2
ウォーロック	3	2	5	2	4	2	4	60	8	1
ロード	3	6	5	3	2	4	3	60	12	3
ナイト	6	3	8	3	6	2	2	50	12	4
ホークナイト	7	2	8	3	2	4	3	60	13	4
クロコナイト	6	3	6	3	5	3	2	55	12	3
ヒーラー	2	6	5	2	3	5	6	75	10	2
ソーサラー	4	4	5	2	5	4	8	70	10	3
シャーマン	3	5	5	2	4	4	7	70	10	3
ハイロード	4	6	5	3	3	4	5	75	16	5
ハイランダー	9	4	11	4	5	3	4	60	16	6
マジックナイト	7	4	10	4	6	3	8	70	16	6
ユニコーンナイト	6	5	10	4	6	2	8	90	17	6
ドラゴンナイト	6	6	9	4	4	3	4	70	17	6
サーペンナイト	4	7	7	3	5	4	4	70	16	4
プリースト	3	6	5	3	4	5	10	90	14	4
ビショップ	4	5	5	3	5	4	12	85	14	4
メイジ	5	4	5	3	6	4	14	80	14	5
アークメイジ	7	4	5	4	7	5	14	90	18	7
ウィザード	6	5	5	4	6	6	14	90	18	7
ハイプリースト	4	7	5	3	6	7	12	95	18	6
セイント	6	7	5	3	8	8	6	85	20	7
セージ	4	7	5	3	7	5	8	85	20	7
パラディン	7	5	10	4	9	6	6	85	20	7
ソードマスター	6	7	5	3	8	7	9	60	19	7
ナイトマスター	8	4	11	4	10	5	4	80	20	7
グランナイト	8	9	8	4	8	8	0	75	20	7
シルバーナイト	7	8	8	4	10	6	2	90	20	7
ドラゴンロード	10	4	10	4	9	6	4	75	21	7
サーペンロード	5	9	8	4	10	6	4	80	20	6
キング	8	7	5	4	8	8	8	85	20	7
レンジャー	9	6	7	0	7	5	12	90	21	4

味方傭兵一覧

ユニット名称	AT	DF	MV	MR	属性	価格
パイク	18	15	5	50	長槍	50
ファランクス	22	22	5	70	長槍	100
ソルジャー	20	14	5	50	歩	40
グラディエーター	23	19	5	65	歩	70
アーマソルジャー	25	22	5	75	歩	140
ホースマン	24	15	10	50	馬	60
ドラクーン	27	21	8	70	馬	180
ヘビーホースマン	26	19	9	70	馬	110
エルフ	19	8	6	65	弓	100
バリスタ	22	10	3	30	弓	250
モンク	21	19	6	85	僧歩	100
ガードマン	18	12	5	40	歩	20
マーマン	25	13	8	60	水	70
グリフォン	26	13	10	50	飛	70
エンジェル	24	19	12	100	飛	200
シビリアン	0	6	5	30		——

※表の見方……AT：攻撃力、DF：防御力、MV：移動力、CA：指揮範囲、A+：傭兵攻撃修正値、D+：傭兵防御修正、MP：マジックポイント、MR：魔法耐性値、EX：経験値、No：数字×8でレベルが上がる

主要キャラクターチェンジ一覧

クラスチェンジ後でも、前のクラスで使えた魔法や雇える傭兵の種類はそのまま継続されるもシステムになっている。また、この下に掲載されている以外にも、隠しクラスが存在する。がんばって見つけよう。

スコット
ファイター

ホークナイト
ナイト
ロード

ドラゴンナイト
マジックナイト
ハイランダー
プリースト
ハイロード

ドラゴンロード
シルバーナイト
グランナイト
ナイトマスター
パラディン
セージ
セイント

エルウィン
ファイター

ロード
ナイト
シャーマン

ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ

セイント
キング
ソードマスター
ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
アークメイジ

キース
ファイター

ロード
ホークナイト
ヒーラー

ハイロード
マジックナイト
ドラゴンナイト
ビショップ
プリースト

セイント
ソードマスター
パラディン
ドラゴンロード
シルバーナイト
ウィザード
ハイプリースト

リアナ
クレリック

シャーマン
ヒーラー
ロード

メイジ
マジックナイト
プリースト
ビショップ
ハイロード

アークメイジ
シルバーナイト
パラディン
ハイプリースト
ウィザード
セージ
セイント

アーロン
ファイター

ロード
ナイト
シャーマン

ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ

ハイプリースト
セイント
ソードマスター
パラディン
ナイトマスター
グランナイト
アークメイジ

シェリー
ファイター

ロード
ホークナイト
シャーマン

ハイロード
ユニコーンナイト
ドラゴンナイト
ビショップ
メイジ

セイント
レンジャー
パラディン
ドラゴンロード
シルバーナイト
ウィザード
アークメイジ

レスター
ファイター

ナイト
クロコナイト
ロード

ハイランダー
マジックナイト
サーペントナイト
ビショップ
メイジ

ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
サーペンロード
パラディン
ウィザード
アークメイジ

ヘイン
ウォーロック

シャーマン
ソーサラー
ロード

プリースト
ビショップ
メイジ
マジックナイト
ハイロード

ハイプリースト
セイント
ウィザード
アークメイジ
セージ
パラディン
ソードマスター

ジェシカ
ウォーロック

ヒーラー
ソーサラー
ロード

プリースト
ビショップ
メイジ
マジックナイト
ハイロード

ハイプリースト
セイント
ウィザード
アークメイジ
セージ
パラディン
ソードマスター

魔法一覧

	魔法名称	属性	対象	射程	範囲	MP	LV	効果
攻撃魔法	マジックアロー		敵直	5	単体	1	1	炎の弾。ウォーロックの初級魔法。
	ブラスト		敵直	2	単体	10	6	多量の魔力を使う強力なエネルギー弾。
	サンダー	雷	敵直	7	部隊	4	5	雷雲を呼び寄せ、1部隊を攻撃する。
	ファイアーボール		敵	4	3	2	3	大気中に大爆発を起こす全体魔法。
	メテオ		敵	10	2	8	2	中心の地形を壊す、隕石の強力な魔法。
	ブリザード		敵	0	4	3	3	急激に大気を冷却し、氷の嵐を起こす。
	トルネード	風	敵	0	3	2	2	風を操り、巨大な竜巻を発生させる。
	ターンアンデッド	聖	敵	0	4	5	2	アンデッドに対しては一撃必殺の魔法。
	アースクエイク	地	敵	0	5	12	3	所々地形を壊す、強力な地震の魔法。
回復魔法	ヒール1		味	6	1	2	2	範囲内の仲間のHPを3ポイント回復。
	ヒール2		味	6	1	4	4	範囲内にいる仲間のHPを全回復。
	フォースヒール1		味直	6	部隊	3	3	1部隊のHPを3ポイント回復。
	フォースヒール2		味直	6	部隊	6	5	1部隊の全ユニットのHPを全回復。
補助魔法	スリープ	精	敵	4	1	2	2	眠りの魔法。寝ている敵は攻撃不能。
	ミュート		敵直	5	単体	3	4	しばらくの間、相手の魔法を封じる。
	プロテクション		味直	5	部隊	2	6	1ターンの間、防御力修正が+4。
	アタック		味直	5	部隊	2	5	1ターンの間、攻撃力修正が+4。
	ゾーン		敵直	6	単体	6	7	一時的に、敵の指揮範囲を0にする。
	テレポート		味直	16	部隊	5	4	味方1部隊を好きな所へ瞬間移動。
	イリュージョン		自分	?	?	2	2	傭兵を含め最大6体まで分身を増やす。
	レジスト		味直	8	部隊	2	4	傭兵の魔法抵抗値を20%UP(1T)。
	チャーム	精	敵直	4	部隊	6	3	一時的に敵を味方につける。

＊対象：魔法を使用する相手、射程：射程距離。0は術者中心、範囲：魔法の効果範囲

	名称	AT	DF	MV	MP	属性	MR	使用魔法
召喚魔獣	エレメンタル	22	20	7	10	霊	95	マジックアロー
	フレイヤ	23	25	7	40	飛	100	チャーム、スリープ、アタック、他2つ
	ホワイトドラゴン	33	22	5	8	飛	85	ファイヤーボール、ブリザード

召喚魔獣について

隠しクラス"サモナー"にクラスチェンジした者のみ、使える魔法。7部隊目の傭兵が増える、といった感じのものだ。

基本的にはエレメンタルの魔法しか使えないが、マップ上で召喚用アイテムを手に入れ、装備することによって他の魔獣も喚び出すことができる。上記の召喚魔獣の他にも数種類存在するので、ガンバって探してみよう。

サモナーが最初に召喚できるエレメンタル。MPがある限り何度でも召喚できる強力な味方だ

アイテム一覧

■ 武器 ■

名称	値段	歩	魔	僧	水	飛	馬	盗	効果
ナイフ	50	○	○	×	○	○	○	○	AT+1
ウォーハンマー	120	○	×	○	○	○	○	○	AT+2
グレートソード	300	○	×	×	○	○	○	×	AT+4
ワンド	150	○	○	○	○	○	○	○	射程+2、魔法ダメージ(D)+1
デビルアックス	2,500	○	×	×	○	○	○	×	AT+8、DF−3
メサイヤンソード	600	○	○	○	○	○	○	○	AT−4、DF−3、攻撃修正−2
ホーリーロッド	4,000	○	○	○	○	○	○	○	射程+2、D+1、耐性+30%
ダークロッド	4,000	○	○	○	○	○	○	○	射程+2、D+2、耐性+10%
ロングボウ	250	×	×	×	×	×	×	○	AT−2、MV−2、射程1～3
アーバレスト	1,250	×	×	×	×	×	×	○	AT−4、MV−2、射程1～6
アルハザード	——								下記キャプション参照

■ 防具 ■

名称	値段	歩	魔	僧	水	飛	馬	盗	効果
S・シールド	60	○	×	○	○	○	○	○	DF+1
L・シールド	200	○	×	×	○	×	○	×	DF+2
チェインメイル	400	○	×	○	○	○	○	○	DF+3
プレートアーマー	600	○	×	×	×	×	○	×	DF+4
ローブ	80	○	○	○	○	○	○	○	DF+1、魔法耐性+10

■ その他 ■

名称	値段	歩	魔	僧	水	飛	馬	盗	効果
クロス	300	×	×	○	×	×	×	×	防御修正+2、魔法耐性+20
ネックレス	900	○	○	○	○	○	○	○	指揮範囲+2、防御修正+3
オーブ	1,000	×	○	○	×	×	×	×	MP×2、魔法射程+3
スピードブーツ	600	○	○	○	×	×	×	○	MV+2（部下も含む）
アミュレット	1,000	○	○	○	○	○	○	○	魔法耐性+15（部下も含む）

＊アルハザード：AT+12、DF+1、攻撃修正+3、防御修正+1

メサイヤからの Big Presents

シェリー&リアナ衣装（コスプレ）争奪ウルトラクイズ!!

「ラングリッサーII」の発売を記念してメサイヤさんからビッグなプレゼントだ。な、なんと東京おもちゃショーのメサイヤ・ブースでコンパニオンのお姉さんが、着ていたシェリーとリアナの衣装（もちろん現物、しかも未洗濯品だ!）を読者にプレゼント。

ただし、P70に載せた主要キャラ9人の隠しクラスを発見して送ってほしい。隠しクラスは、各キャラ1つ以上3つまで存在する。各キャラ名と隠しクラスになる前のクラス、そして隠しクラスを箇条書きにしてわかりやすく書いてほしい。正解者の中から抽選で発送いたします。

正真正銘、世界に1つしかない超貴重なアイテム。悪用するなよ。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋3-42-3 BEメガ ラングリッサーII係りまで。締切は10月7日消印有効。

BARE KNUCKLE III

BARE KNUCKLE Ⅲ

1.Fuze
2.Spinning Machine
3.Boss
4.Beat Ambience
5.Cycle Ⅱ
6.KAMADECOCO
7.The Poets Ⅰ
8.Sinobi Reverse
9.Percussion
10.Moon
11.Happy Paradise
12.The Poets Ⅱ
13.Random Cross
14.Dub Slash
15.Inga Rasen
16.Bulldozer
17.Crazy Train
18.Cycle Ⅰ

2.4.6.8.11.13.15.17
Composed & Arranged by YUZO KOSHIRO
1.3.5.7.9.10.12.14.16.18
Composed & Arranged by MOTOHIRO KAWASHIMA

セガの超人気メガ・ドライブ・ソフト
「ベア・ナックルⅢ— 鉄拳聖典」の
オリジナル・サウンドトラック。
古代祐三と川島基宏がおくるゲームをこえた
最強のハードコアテクノグルーヴ!!

8.24 ON SALE!!

ベア・ナックル Ⅲ

BARE KNUCKLE Ⅲ

古代祐三・川島基宏
G.M.O　ALCA－5006
￥2,500（税込）
全18曲収録

Alfa™ アルファミュージック株式会社
販売 東芝EMI株式会社

KONAMI ⇔ ユーザーホットライン

コナミのおへや

No.21 BY T.HAYASAKA

暑中お見舞い申し上げます。いよいよ2大アクションの開発もフィニッシュ！　の段階に入りましたが……夏のお化けのように出るんです。なんでこんなに出るのってくらい〝バグ〟が。スタッフにとって一番やっかいな問題ですけど、バグバグ食って体力勝負で乗り切るしかない！

急告!! PC98版「ポリスノーツ」発売

イベント準備とっても はたいへんなのだぞ！

夏休みから秋にかけて全国で開催されるイベントの準備が、広報宣伝室＆企画本部では着々と進められています。そこで今日は、コナミのイベントプロデューサー池田氏（かつては、池田名人と呼ばれたくらいのコナミゲーマーだ！）に登場を願い、読者のみんなに必見のイベントの情報を教えてもらいます。ではどーぞ。

どーも初めまして。最近は「イベ・プロ」というものを名乗っている池田です。国内のみならず世界を舞台に仕事をしています。国内のこれからのイベントといえばAMショー。小間割抽選会（ブースの場所決め）が終わったところです。あとは、出展作品の選考ですが、これがなかなか決まらない。でも間違いなく皆さんに楽しんでもらえるブースにするよう心がけてますので楽しみに待っていてください。さらに10月10日には「ツインビーPARADISE～秋のイベント」（全席指定）を実施します。パーソナリティーはもちろん国府田マリ子さん。おもちゃショーでガッカリさせたぶんまで楽しんでもらうつもりですから、参加希望の人はコナミに往復ハガキで応募してください。

▶この人がイベントプロデューサーの池田です

ハガキ de デート

●いやー夏本番ですね。ところでこの夏のコナミはMDソフトも熱いアクション系で攻めてるから、冬は涼しくドラキュラシリーズなんかいいですね。というわけで「悪魔城ドラキュラX」をぜひ移植してください。

（愛知県・P.N.かまやついぼじ）

早坂◎はい、わかりました。リクエストは、必ず開発へ伝えますからね。

●この間、渋谷駅の伝言版に「合言葉は、Bee～！」となぐり書きしてありました。書いたのはきっと友達のHです。早坂さんごめんなさい。

（東京都・P.Nマリちゃん命）

早坂◎実は、私が利用している地下鉄の駅の伝言板にも同じことが書いてあって驚きました。「ツイパラリスナー」の熱いメッセージなんだろうな。MDユーザーも応援してね。

東京都・夢枕X君・17歳

静岡県・夏目岳彦君

Oh! PICNO

第1回お約束作品発表会

「スパークスター似顔絵コンテスト」でみごとピクノ2を獲得したピクノプロ達がお約束の作品を送ってきました。どうですかこの名画。モノクロのページなのが本当に残念なぐらいよく描けていますよね。

愛知県・三谷真司の作品

「スパークスター」ゲームスタート画面をイメージして描いてくれました。なかなかいいんじゃない。

大阪府・西山忍の作品

自然の中でくつろいでいるスパークスターかと思いきやそうでもないような表情がいいですね。

愛知県・水野智仁の作品

テレビCMの1シーンのようにこの絵を見て感じました。ロケットアタック感がよく出てます。

群馬県・高山照仲の作品

西山くんと同じコンセプトの絵だったからちょっとビックリしました。友達なのかな、2人は……。

東京都・早川雅之の作品

グラデーションとか使って細かい部分まで描けてますね。エッジも立っててハッキリ。GOOD！

埼玉県・飯塚昭博の作品

レンガの壁をブチ破る豪快なところがいいですね。ピクノ2への感想もちゃんと読みました。

山梨県・小笠原豊の作品

細かい！　実に細かいですね。スパークスターの正面顔は、まだ誰も見たことがないのにスゴイ！

みんなアリガト、2回目もよろしくね

いよいよ赤堀登場

突然ですが、来月からコナミ新人広報「チアー赤堀のゲームヤロー！」コーナーを開設する予定ですよ。チアー赤堀を知らない人は、BEメガ7月号を見るか、コナミ週刊テレフォンサービスを聴いてね。毎週ホットなコナミ情報をチアー赤堀がおしゃべりしてます。というわけで、次号は早坂とチアー赤堀がこのページに登場する予定ですのでよろしくお願いします。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）
BEEP！メガドライブ編集部
コナミのおへや係
※採用者にはコナミグッズを差し上げます

ツインビーPARADISE～秋のイベント参加方法■10月10日、東京・豊島公会堂で開催される公開イベント（全席指定）に参加を希望される方は、往復ハガキ（返信用に自分の宛名を明記）を使用の上、住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1　コナミ（株）広報宣伝室「ツイパラ秋のイベント」係まで応募してください。抽選で座席指定券をお送りします（締め切りは9／10）。

不死鳥・美空雲雀

バカ王

題字：珍宝慰閣斎
ORIGINAL CONCEPT BY 胡散苦斎

アンビソ教授のハイソゲーマー養成講座

よっ、2カ月ぶりだな皆の衆！　ところで、この俺をビーバーだのキツネだとか勘違いしている輩がいるらしいが、本当のところはウサギだから覚えとけよ。

ところで、フクロネズミのキャラってオーサ◎だけかと思ったら、スパークス◎ーもそうなんだって？　どっちも害獣の誹りを受けて……。むっ、もうアドバイスのスペースがない！　この俺としたことが！

魂の本

あと数週間で二十歳になる主人公。堕落して借金をかかえた父。やっと探したバイトがエロ本専門の出版社。そこで病気をもらい、彼女にはフラれ、父は息子のサイフから金を抜く。二十歳になる年のねっとりとした夏の中、堕落と絶望が交差しまくる青春がある。二十歳になる人や、二十歳を忘れた人。読んでもだえろ。

今月のバ◎王ポーズ

左足で戦慄王子、右足で戦慄軍曹を踏んづけ人間ピラミッドの頂点に立つ戦慄大王。ソフトバンクでは毎日こんな出来事が。これでも株式上場会社だ、ぱぉ〜ん！

戦慄ファミリー

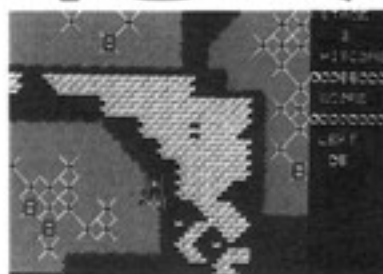
TOPICS　ハイテクグッズの日常に潜む罠！　あなたの家にも不機嫌なネズミは棲息していませんか？

■E「チーッス！　あれ、お前何してんの？」■T「ダンマスII。俺って個性的なゲームが好きだから」■E「ふーん。でも、何でマウスを使わないんだ。パッドじゃ操作がつらいだろ？」■T「何でって、あんなに使い心地が悪いんじゃなあ。球がマットを上すべりして満足にカーソルが動かないし、トラックボールとして使っても、感触が軽すぎて微妙に操作できないし」■E「ははあ、そういうことか。だったらこの球を使ってみろ」■T「これは？」■E「東◎ハンズで調達したステンレス球さ。これをはめると格段に操作性が良くなるぜ」■T「どれどれ。おおっ本当だ。でも、なんで？」■E「もともとセットされているボールは、星飛雄馬の球と同じで軽すぎるんだ。だけど、適度な重みのヤツに変えることで転がしやすくなるんだ。どうだ、マーブルマッドネスの操作も良くなっただろ？」■T「ああ、今までマウスは欠◎商品だとばかり思っていたけどな」■E「バカ！　そんな言い方があるか、どうしてお前はいつも口が悪いんだっ。ただでさえこのページはいろいろヤバいってのに……」■T「スマン！」

ハンズ製の直径19.5ミリのステンレス球。真チュウ製やアルミ製は表面が荒れるからダメ。

「すばらしきバ◎裏技への誘い」第1回・闇のゲームVSハリネズミ

ゲーム部分の立場は？ の巻

過去、都内などで出回って問題になった非合法エロゲー「ディヴァイン・シーリング」に、生意気にも裏技があることが発覚した。詳しくは右の写真を見よ。なお、このゲームにヴがつくゲームのジンクス（BEメガ7月号のバ王参照）が当てはまるかどうかは、本誌の知ったこっちゃない。

ソダンよりもバランスの悪いSHTでポーズ後A、B、Cを同時に押す。

すると、情けない絵と3流エロ小説以下の物語が見られる。何これ？

ソニック'Sピンボウル

「ソニック3」のマーブル・ガーデンで、接触してスピンダッシュをかけると回るローラーがある。とりあえずこの上に乗ってスピンダッシュをかけ、ボタンを離してみよう。ほ〜ら愉快だね〜（投げやり）。あと、誰も気づいてないようなので書いときますが、テイルスはムチャクチャかわいいです。

こうやって真上でスピンダァ〜ッシュ。できればテイルスもいると良い。

するとこうなる。テイルスのかわいさが、ああっ、もうたまらん！

宇宙人MANIACS

昨今、バ王をめぐる宇宙人疑惑がまき起こってるらしい。ことの発端は地球から14光年先に棲むウンモ星人の紋章がバ王のロゴの一部に酷似しているということ。ウンモの紋章は)+(。バ王の王の字を90度ひっくりかえせばほ〜らソックリ。そもそもウンモ星人とは、'60年代からヨーロッパを中心に出没するようになった宇宙人で、突然、地球上では存在しない高度な科学知識を手紙でUFO研究家に送りつけてくるへんなヤツら。ちなみにウンモ星人からの手紙はウンモ・レターとよばれ、最近はFAXを使ったウンモFAXなんてものあるらしい（ホントかよ！）。とにかくウンモ星人は地球人に自らの高度な文明を教える、善玉宇宙人といわれているのだが実はとんでもないヤツという噂もある。アルプス山中のウンモ星人の基地の近辺では、ウンモ星人が民家に押し入り衣服や体液を強奪したという情報も入っている。よい宇宙人ヅラをして、やってることはなかなかセコイらしい。ま、他人の親切に頼ってはイカンということだね。まして、相手が宇宙人ならなおさらだ。みんなも、バ王の記事にダマされるなよ。

俺の推奨駄作

◆魔王連獅子（タイトー）

タイトーのオリジナル作品。闇歌舞伎を倒すため、赤獅子と白獅子が戦うハチャメチャに怪しいアクション。

バ王連獅子……もとい、この「魔王連獅子」はご存知のとおり、日本では数少ない真性バ◎ゲーである。

インチキ日本文化の集大成のような設定や、ギトギトした色使いの敵キャラ、そんでもって本気で作ったとは思えないパッケージ……。

ゲーム自体は、ややバランスの悪い殴りアクションだが、タイトーの他のメガドラ作品（特に移植もの）を見続けてきた身としては、その程度なら欠点とすら感じなかったのも事実である。

しかし、当時の私は単なるアルバイトだったので、これを発売日にホイホイ買えるほど裕福ではなかった。そのため、1日で売り切れた（格別に人気があったのではなく、製造本数が少なかったから）このゲームを入手できなかったという苦い思い出がある。

後に、秋葉原で海外版を買ってみたが、部分的に変更（しかも魅力のある所が）されていたのが悔しくてしかたなかった。だが最近中古ソフト屋で幸運にも発見できたのだ！　実に発売から2年あまり。はっきり言って長かった……。

佐々木KAFいち

テレビCMも勘違いニッポン

実際に見た人は皆無に近いが、CMもゲーム以上にあやしかった。

よりぬき編集後記

●モーコンはいい。ライデン（通はレイデンと呼ぶ）は特にいい。消えてナンボの戦法はもっといい。いずれは私も……。（KAFいち）

●北海道、また行ってきたよ。一人で。カップルが多かったよ。ツアーも多かったよ。バーカ死ね。（作）

●LAの「メロンブレイン」はイイよ。凝ってるし、豪華だもん。きっと、バ◎みたいにお金かけてるよ。「できるだけお手軽にすませて制作費浮かそう」ってのが目立つ昨今、こういう姿勢ってもっと評価されていいんじゃないの？　子供がいたら絶対一緒に見ちゃうね。でも、奥さんすらいない……。（戦慄A王子）

遊星セガSTADIUM

PRESENTED BY SEGA

この夏休みはもう遊びに出かけたかな？　まだの人は、ジョイポリスに行ってみないか。

Volume.9

困った時はまかせなさい

みんなのハガキでゴー！ゴー！

●「エコー２」発売とってもうれしいです。プリティーエコーちゃんにまた会えるなんて。しかし、喜んでばかりもいられません。またあのつらい日々が来るのだから。実は私には重大な悩みがあるのです。なんと私は〝エコー酔い〟するのです。これは、「エコー」で遊んでると船酔いみたいに酔ってしまうという症状です。どうしたら酔わずにエコーちゃんとつきあえるでしょうか？

（大阪府・小原亜紀）

竹　なんとあの美しいビジュアルに酔ってしまうのですね。無理もありません。音楽が神秘的なことも原因なのかもしれませんね……。今度の「エコー２」は、さらに美しいグラフィックで亜紀さんを魅了することでしょう。……取扱い説明書にもあるように「１時間ごとに10〜20分の休憩をとって」遊べばきっと大丈夫。「エコー２」を発売日に買って、ゆっくりじっくり楽しんでくださいね。

●バ◎王に踊らされて、ついハガキを書いてしまいました。「トージャム＆アール２」をぜひ！　日本でも出してください。こんなすんばらしいソフトを埋もれさせてはいけません！

（福岡県・匿名）

●「トージャム＆アール２」を出して。ついでにセガサターンかスーパー32Ｘでも出してくれればなおのこと良い。ついでにポリゴンでバーチャル感を出してもいいっす。

（大阪府・後藤康陽）

竹　７月号の「バ◎王」を受けて「Ｔ＆Ｅ２」発売希望のハガキが４通ばかり届いています。君達の熱い想いは必ずや伝えましょう。だけど、ポリゴンてのはスゴイね。でも僕は個人的にはこのソフトが大好きなんですよ。１作目もずいぶん遊んだものです、ホント。持ってない人もぜひ遊んでみて!!

MDソフトを個人的に全部持っている竹ちゃんの

MD名作劇場

ふしぎの海のナディア

うわあ…。うわあ。うわあ。いいなあ。

'91・3・19発売／6,500円／ナムコ

あえて言っておくが、僕は『ふしぎの海のナディア』のアニメについては１度も見たことがないし、なんの知識もない。だが、そんな人間が遊んでもすぐ世界に入り込めて、しかも面白く、完成度の高いゲームがこれだ。基本的にフィールドマップ上をキャラクターを動かしていく、一見ロープレ風のアドベンチャーゲームである。途中、広いマップのあちこちをウロウロしなければならないのがうざったいところもあったが、全体的に誰でも遊べる難易度で、しかもストーリーが実に良くて感動してしまった。発見次第、即買い!!

RAKUGAKI SEGA

作画BY セガ竹崎

＠今月はなんとか間に合わせて「セガサターン」「スーパー32X」の開発中ソフトの画面をたくさん本にのせてもらうことができましたが、感想はいかがですか？「パンツァー」なんて動いてるのをお見せできないのが残念ピーッ（のりでーじゃないっつーの!!）全体に順調にすすんでますので、じっくり待っててね。11月を…。

＠先月なつかしいゲームの話とか書いてたら某ズーロミでナムコの輝ける名作「リブルラブル」の移植が発表されてびっくりピー。昔のナムコさんが好きな人にとっては忘れられないゲームなんだよね、「リブルラブル」って。バシシマーカーなんてあったよね!!（若い人は知らないピー…しつこいっつーんだピー→）

＠おたよりで「竹ちゃんのおすすめMDゲームをおしえてピー」というものが多いので8月1日発行の「セガスタ外伝Ⅲ」ではそのへんを思いきり紹介の予定。だぞ！

＠いつも同じ口調だとあきるかなと思ってピーでいってみました。また来月…!

エコーであそんでると また「グランブルー」とか映画をみたくなるよね♡ 夏だし

最近ラクガキSEGAの絵が減って文字ばかりだという指摘を受けたので今月は増やしましたヨ 少し。

シャイニングCD 完成御礼！

©キュッキュッ／相沢晶子　©ヘッディー／トレジャー

みんなの名作劇場

勝手に 名作劇場 ―読者編―

「ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ」

91.10.25発売 7000円 SEGA WESTONE

○バランスのとれた構成や適度な難易度など、万人向けの作りで、マニアックなゲームの多いMDでは貴重な作品。シンプルなファンタジーアクションながらパステル調のグラフィックやポップなサウンドがゲームを盛り上げている。また、前作を知らなくても何の支障もないので新規ユーザーの方にもおすすめ。

愛知県の理不尽丁君ありがとう。ソフトを送るね。「みんなの名作劇場」はこの形式（ハガキ一枚）で投稿しよう。

イ・ラ・ス・ト

東京都・瀬死の鯉　セガサターンの夢見館も期待してね。

愛知県・きりま　僕も「獣王記」やり込んだよ。

兵庫県・比花咲夜　「レイアース」期待しちゃうよね。

【南佳孝】高校生の頃からもう10年以上にわたって南佳孝の曲を好んでいる。ここ数年では92年に発売された「ニュースタンダード」というアルバムがめまいを起こしそうなくらいの大傑作。ヤクルトの荒木投手をイメージした「サヨナラゲーム」なんて曲は何度聴いてもＧＯＯＤ。昔のアルバムでは「デイドリーム」っていうのが夏向きかな。1,500円で買えるしね。またライブに行きたいなァ!!

林原めぐみの MEGU DRIVE

●最近の林原●

4人で対戦できる「デイトナUSA」やったのね。1人空いてて、そこに小学校1年生ぐらいの子が参加してきて、終わってみたら、なんと1位は彼だったっていう期待どおりのオチ。免許はあるんですけどね……。

たまには遊ばなきゃいかん ですよね

竹崎◎アルバムがなんと8位にランキングされたんですよね。発売日に心配して店頭に行ったらどこにもなかった(笑)。
林原◎どうもありがとう。やっぱり数字っていうのはクヤシイけど説得力があるわけで。これで、声優というジャンルが認識されたらうれしいです。
　でもその頃私は北海道に行ってたんだ。キングレコードに電話入れて「どうですか？」って聞いたら、「大変だよメグちゃん、再プレスしてるよ。今どこ？」って。で、「北海道です」って答えたら、「ええー！」なんて驚かれちゃって。でも、おかげで100倍楽しく過ごせました。何を食べたかって説明するだけで、今日は終わっちゃうかもしれない(笑)。
竹崎◎へえ、いいですね。涼しかった？
林原◎いや、結構暑くて日焼けしちゃうかなっていうぐらい。でも、去年の11月ぐらいからアルバムを中心にずっとずっとお仕事だったんですけど、突然ポンと空いたんですよ。疲れてるし、ちょっと寝てたかったし、やらなきゃいけないこともあったけど、寝てても2日は過ぎちゃうし。私、お休みの日何してますかっていう質問にも、寝てますとか、洗濯や買い物ですとか、普通のことしか答えられない人だったから。いろんな状況に背中押されて、それで羽田から北海道の友達に「今から行っていい？」って。いろんなこと忘れて楽しんで来て、やっぱ遊ばなきゃいかん！　ですね。
竹崎◎行こうと思ったらぱっと行けるもんですか。これが独身のいいところかな。
林原◎それは言えるかも(笑)。でも独身じゃなくったって理解を得て、行こうかって一緒に行けばいいじゃないですか。まあ、行ける時は行けるし、ダメな時は何やっても裏目にでちゃって肩に力ばっかり入っちゃうと思うんです。いい時って力抜いてても、逆にそういう時だから力抜けるのかもしれないけど、うまく行くんじゃないかなって。
竹崎◎リフレッシュして帰って来た林原さんの次の目標は何？
林原◎栄養は探せば、あっちこっちにあるんだなって思ってるんで。やってみたいこともまたちょっとずつ出てきたし。正直なところ久しぶりにゲームもやりたい。ズカーンとぶっ飛ばせるソニック3とか。でも今一番やってみたいのは「パンツァードラグーン」なんだ。
竹崎◎これは、うれしい追い風。セガの本社にも1回来てもらわないとね。

プロモーション活動で超多忙の竹ちゃんだが、リスナーのため、めぐみ嬢のため、そしてセガのためスタジオに。

FUKAZAWAのじょいじょいクラブ

　うだるような暑さの中、いかがお過ごしでしょうか？　朝の通勤電車に乗っていると、このまま海へ行ってスイカを食べてぼーっとしていたいなどと思うこの頃です。そんな思いをよそに(？)、ＪＯＹテレではスペシャル企画を決行。このために結成された竹崎・船田コンビの「セガーズ」が登場します。また、盛り上がりを見せるセガＦＡＸクラブは関西開局決定！　ＦＡＸ番号は06-948-0606です。

JOYJOYテレフォンメニュー

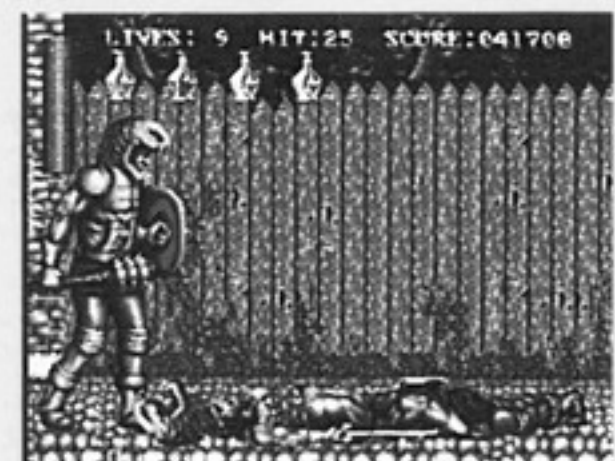
◇８／１～「シャイニング・フォースＣＤ」、メガワールドアップグレードキャンペーン告知（プレゼント：オリジナルテレカ）
◇８／16～竹崎・船田の「セガーズ」夏休みスペシャルトーク（プレゼント：ステーショナリーセット）

ビデオマガジン8月号メニュー

夏のスペシャル企画！　８、９号がドッキング!!　人気のセガサターンからは「クロックワークナイト」を。もちろんＭＤ、ＣＤ、ＧＧからも大型タイトルが目白押し！

これがセガスタ外伝だ!!

恐怖 ソダンプロジェクトX

　先月号で発表した「ソダンプロジェクト」だが、早速、愛知県の杉浦君から応援のおハガキが届いたので紹介するぞ。「ソダン最下位脱出計画、いい企画です。個人的にはソダンは帝王でいてほしい（目立たなくなるから）けど、心を鬼にして(笑)やりましょう。第２弾は耐久力帝王コンテストだ。ライフ１つでどこまで進めるか、またはスコア。あっ、第１弾のハイスコア帝王コンテストはクリアできたから、次はビデオを撮って送る予定だよん」。この原稿を書いてるのは７月14日なので、締め切りまでにいったい何本のソダンビデオが届くか予想もつかないのだが、杉浦君もクリアしたそうだし、来月の発表を楽しみにしてくれ。でも、今回のコンテストのためにソダンをクリアしようとして地獄にハマるユーザーの手によって、読者レースでの地位がますます底値安定するという不穏な噂も飛び交っているぞ。ウーム……。
　ところで、第２弾は「ソダン似顔絵コンテスト」だ。ソダンに登場する主人公からザコキャラに至るまで、誰でもＯＫ。君の芸術的センスを爆発させて、ハガキに似顔絵を描いて送るのだ!!　ただしカラーや鉛筆書きはダメだよ。締め切りは８月末日。待ってるぞ。

「ソダンの楽しい遊び方」も引き続き募集中なのでヨ・ロ・シ・ク!!　考えてね。

企画&ネタ募集

・みんなのハガキでゴー！　ゴー！　ゲームやセガへの質問・苦情・悩みごとなどをハガキで送ってね。誠実な竹ちゃんがしっかり答えてくれるぞ。イラストもほしい！
・みんなの名作劇場　ハガキに君の名作劇場を書こう。イラスト入りだといいね。
・MEGU DRIVE　セガを応援してくれる林原さんにメッセージを！
・その他、ソダンプロジェクト、じょいじょいクラブへのおハガキ待ってるよ！

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク（株）BEEP／メガドライブ編集部「遊星セガＳＴＡＤＩＵＭ」各コーナーあて

採用者全員にビデマガ、抽選で３名にソフトを贈呈。また、投稿者に抽選でセガグッズが当たる！

【セガスタ外伝】上にもあるように毎月１回、僕が手書きで作っている「セガスタ外伝」はＦＡＸ－ＣＬＵＢで取り出せるぞ。内容はラクガキＳＥＧＡの延長みたいなものだけど、ユーザーの皆さんともっとダイレクトにいろいろ話ができる場所にしたいと思ってがんばってます。取り出すには03-5950-7790へ電話し、ガイドの声にそって、ブロック７、ボックス２を指定すればＯＫ。試してみてね。

エリックの連チャン道楽コラム

くぎづけゲーム体験記

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、30歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。新しいハードが出ても、現行機種のタイトルのバージョンアップ移植はしてほしくないなあ。せっかく持ってるのに悔しいから。

EX.26 日本にも次世代機パニックがやってくる!?

セガ、ＮＥＣ、任天堂と、次々にメーカーは次世代機を発表して、今年の年末から来年にかけて、少なくとも３つの新システムが出る予定である。その中にはこれまでゲーム機を出していなかったソニーやサンヨーなどのマシンもあって、日本のゲーム市場やゲーム文化などはこれからどうなるか、ますます計りにくくなった。さて、アメリカでは日本よりも約半年年早くリアルが発売され、第3のゲーム機として定着しつつあるし、西海岸だけだが、アタリ社の64ビット機「ジャガー」も市場に出ている。そんな今のアメリカの傾向を見れば、日本はどうなるか若干探れるようになるのではないだろうか。

●

ゲームマシンが成功するかしないかは言うまでもなくソフトの質にある。セガや任天堂はソフトメーカーとしての力も十分すぎるほど持っているから、新しいハードを開発すれば、各ソフトメーカーのサポートが遅れても、自社開発のソフトを送り出せるから、まず心配ない。

だけど、これからさらに多数の仕様が並ぶ時代、自社開発の力を持たないハードメーカーは、対応ソフトの充実に全力を尽くしても苦労しそうな気配である。

●

アメリカでの３ＤＯの滑り出しを見てみると、本体発売前に多くのサードパーティーやソフトタイトルが発表されたが、それにしてもそれほどうまくいっていない。３ＤＯ社はＥＡ（エレクトロニック・アーツ）社が資本参加し、また社長のトリップ・ホーキンスもかつてはＥＡの社長だったから、ＥＡの優れたソフト（「ジョン・マッデン・フットボール」や「ロードラッシュ」など）はいくつか３ＤＯに対応する保証があったけど、それ以外のメーカーのソフトは不明であったため、ハードをすぐに買った人は少なかった。現在もソフトが少ないため、セールスでは苦戦している（これは日本でも同じ傾向だ）。

●

でも「１本あれば」という作戦はまだ可能性がある。要するに〝キー・ゲーム〞（鍵を握っているゲーム）を新しいハードと一緒に出して売上げを高める方法である。アメリカの３ＤＯはレースゲーム「クラッシュ・アン・バーン」を同梱にして、魅力を高めた。アタリ社も「サイバーモーフ」などの64ビットパワーを発揮したゲームを作った。セガはセガサターンで「バーチャファイター」を発売する予定だし、任天堂だと恐らくマリオシリーズなどがありそうだけど、これらのソフトの質がそのハードの将来の鍵を握っている。ソニーだってプレイステーションへナムコの「リッジレーサー」移植をすでに発表し、ＮＥＣはＰＣ-ＦＸの目玉に動画再生能力を使った「ＦＸファイター」を開発中だ。こういう魅力ある１本のソフトによって消費者はゲーム機を買うから、メーカーは頼りやすい。一本のソフトに頼るのは若干怖い面もあるが、アメリカと日本の消費者は、とにかく遊びたいソフトがあればその機械を買うというありがたい共通点がある。

●

しかし、現在アメリカで問題になっていることを日本のメーカーも考えなければならない。それは「買い控え」の問題だ。新しいゲーム機械が増える一方だと、そのうち消費者は何を買うべきなのかわからなくなり、もっと待てばと、新ハードはおろか持っているゲーム機のソフトさえも買わなくなる。特に新しいハードは値段が高いから、判断にも時間がかかる。そのうち店頭価格を下げることになって、結局販売店やメーカーが負担をすることになる。そうならないように、メーカーは宣伝でアピールしつつあるが、やっぱり一般の消費者にはまだ判断ができないだろう。年末はかなりゲーム業界が混乱すると言えるかもしれない。

●

同じタイトルが、バージョンアップしながら各ハードで発売されてしまうのもどうかと思う。消費者の立場から考えるともちろん選択があればあるほどありがたいことだ。ただしある程度絞ってもらわないと非常に困る。高い完成度で発売された他機種版を見て、自分の持っているソフトが急につまらなくなり、ゲームを買う気持ちが失せてしまう人も多いだろう。

ユーザーを満足させることは、きっとその後の販売に結びつくはずだ。だからソフトメーカーはライバルとの競争や売上げばかり考えず、消費者のことを重視してほしい。それが結局は、メーカーとユーザーお互いが得することになると思う。

ジャムおじさんの

甲より年の功

題字・・戸塚奥築斎

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

毎月情報の公開合戦で火花を散らす次世代機戦争だが、ここのところ、作品のインパクト以前の問題で次世代機への期待が上がっているようだ。今月はそんな状況をまとめてみるよ。

最近は円高、円高とよく聞きますが、海外での活躍が目立つゲーム業界に影響はないのでしょうか？　また、このあいだカプコンが３ＤＯに「スーパーストリートファイターⅡＸ」を11月に出すと聞いて、ちょっと心が揺らいでます。今後３ＤＯに期待してもいいものでしょうか？（大阪府・榊野伸也・18歳）

急激な円高の損益と国内市場の立て直し

ここのところ世の中は戦後最大の「円高」が、新聞やニュースなどを騒がしているけど、じつはこの円高も次世代機戦争に影響をだいぶ及ぼしつつあるようだ。最近は各メーカーとも、自社のゲームソフトを海外でも販売し、国内以上の利益を得ているのは、みんなも知っての通りだけど、「円高」が進むということは日本のメーカーからすると、同じソフトを１本売っても、どんどん利益が少なくなるということになるんだよね。

この傾向は、とりわけメガドラ系のサードパーティーにとって切実な問題といえるが、これがセガや任天堂あたりの会社ともなると、１円分「円高」になるだけでも、億単位のレベルでの損になるのだから、両社とも基本戦略の変更を余儀なくされつつあるようだ。

重視される国内市場と次世代機への期待

セガにとって、従来まで海外市場はまさにドル箱であり、国内市場で任天堂に大きく差をつけられていようとも、その分を海外で稼げるという構図があった。そして、海外市場のシェアで事実上任天堂をリードしているということは、メガドラ参入サードパーティーにとっても、メガドラに新作を投入する意義があったわけだ。

だが、ここにきて急速な円高が進み、そうもいかなくなってきたようである。事実、任天堂は海外でシェアをリードされた時点で、早々に国内市場の立て直し、及び強化策に乗り出すことを表明したし、最近のセガも国内市場の立て直しを次世代機セガサターンによって、一気にはかろうと考えているようだ。実際、次世代機の先行馬である３ＤＯが、この６月までに出荷台数が20万台を超え、各ソフトも３～４万本程度は売れるという結構な健闘を見せているとなると、各社とも次世代機に目移りしつつあるというのは当然と言えよう。「FFVI」のような一部の例外は除くとして、最近は、スーパーファミコンの中堅ソフトでも３万本程度売れるかどうかというほど国内市場は停滞しているというが、これを打開するのはやはり次世代機ということになりそうだ。

下剋上もありえる戦国時代の市場

今のところ、次世代機の注目は、「バーチャファイター」「デイトナＵＳＡ」など〝ソフトの牽引力〟でセガサターン、数多いサードパーティーソフトと〝ブランドイメージ〟でプレイステーション、そして地道に足元を固めつつある３ＤＯといった見方が一般的のようだが、現時点でどこが有利と決めつけるのは、やや早計であろう。

松下電器にしろ、ソニーにしろ、大資本力を背景に、思い切った本体価格の引き下げや、有力ソフトメーカーとの独占契約など、従来のゲーム業界の慣例とは異なった手段で一気に勝負をかけてくることもありえるからである。

多くのゲームメーカーも、とりあえず参入の意向は示したが、すべての次世代機にソフトを作れるほどのサードパーティーは、そうそう多くはないのが現状だ。とすると大手を除くメーカーは、セガなりソニーなりに対しては当分の間、等距離外交をしてくることが容易に読み取れる。かつて日本の戦国時代では、どの武将に仕えるかによって家の存亡がかかっていたが、昨今の市場の低迷にあえぐ中堅ソフトメーカーとしては、次世代機の見極めはまさにそれを地でいくものがあろう。スーファミソフトの低迷により、流通問屋もかなりの危機感を抱いていることを考えると、業界自体の力関係が一気に変わる可能性もなくはない。

発売時期、本体の価格と性能、そしてビッグタイトルなど、ここ数カ月間の動向が勝負の分かれ目となりそうだ。

大手サードパーティーの動きで一挙に流れが変わる可能性も。

KONAMI

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation

７月20日、動いているソフトが一気に公開されたプレイステーション。今後は価格や正式なスペックの公表が注目されるところだ。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に応えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク(株)
BEEP！メガドライブ編集部
「教えてジャム係」まで

身長は足から伸ばす DNAシステムがベスト!!

1日20分!!
ビデオを見ながらトレーニング!!

アメリカ式ヨ〜ガ 伸長法講座

もっと背を伸ばす秘訣はDNAシステム!!

毎日着実に伸びる!!

足から伸ばす伸長法!!

驚異のヨーガ効果とアメリカ科学の勝利！

まず、確実にお約束したいのは、その効果！ 下の体験談はほんのごく一部で、当アカデミーには、毎日山のように〝10cm伸びた〟〝30才からでも伸びた〟という感謝の声が続々寄せられている。インドヨーガとアメリカの人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」がキミを強力にサポート!!

早く伸びるにはコレが一番!!

高身長は有利!!

何でも

もし、チビのままだとすると？

キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ。キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。バカバカしい現実だ。

一日20分一か月のトレーニング！

キミが払う努力は、たったのこれだけでOK！ 世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。

身長は決して遺伝ではない！

日米37万人が実証している。身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は〝DNA〟。くわしいシステムは、無料の案内書で。キミの未来が大きく変わる！

目標達成!!

歌手小川はる子さんもアメリカ式ヨーガ伸長法の受講生!!

TBSテレビ'94「水戸黄門」に出演決定!!

日専連のTVCM挿入歌が好評。幅広く活躍中の歌手・小川はる子さん。歌のトレーニングや芝居の稽古、コンサートツアーなど、忙しい時間の合間に日本ヘルスアカデミーの「伸長法講座」を実践し、素敵なプロポーションで夢を実現しています。

1年で8cmアップ！
身長166cmの見事なプロポーションに変身

●小川はる子プロフィール●

歌手（日本クラウン所属）。東京都出身。身長166cm、体重46kg、B80W59H86。血液型＝O型。星座＝いて座。○NHKテレビ「あなたの街で夢芝居」レギュラー出演○テレビ東京「地球アクセス」レポーターとして活躍○日本ナンバーワンといわれるジャズ演奏のビッグバンド「森寿男とブルーコーツ」のレギュラーボーカリストとして全国ツアーに参加○現在、最新曲「愛しき我が地球」が日専連のテレビコマーシャルで放映中。○TBSテレビ'94「水戸黄門」に出演決定!!

全国の会員から寄せられた喜びの声・声・声

女性の視線を感じる！

これが最後のチャンスと思い入会。5か月で7cmも伸び大満足！女性の視線を感じるようになりました。目標達成まであと少しです。

（遠藤健三・20歳）

今では友達を見おろせます。

朝礼ではいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしてたら中2で伸びが止まりました。当講座で12cm。友達も見おろせます。

（上野卓・16歳）

男のコからモテモテ

あと3cmでいいからと思い始めました。結果は6.2cmアップ。今までふりむいてくれなかった男子が話しかけてくるように。

（竹中貴恵・18歳）

このシステムの開発者

医学博士 ヘンリー・ブライトマン

ヘンリー・ブライトマン●ワシントン州立大学医学部卒。医学博士。ヨーガの効果を科学的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センターの所長として、全米で活躍。全米医学界からも注目されている。

チャンス！ とじ込みハガキを今スグポストへ！

案内資料を無料急送

※案内書はだれにもわからないようにして郵送します

日本ヘルスアカデミー

〒166 東京都杉並局私書箱第36号
〒166 東京都杉並区成田東4-38-17

●お急ぎの方はお電話で
☎03-3318-6111

（受付時間/年中無休 朝9時～夜9時）

新連載

世も末広がりの次世代機繚乱(りょうらん)時代に送る

浜口講師の ゲーム機進化概論

第1回 それはそれは速いRISCCPUのこと

セガサターン、3DO、プレイステーションといった各ゲームマシンの公表されたスペックを整理していって最初に目につく共通点は、CPUが32ビットRISC※1だということだろう。これによって次世代機は従来機に比べて、処理能力が10倍以上アップした。

さて、どうして性能が突然10倍以上にあがってしまったんだろうか。一言に10倍といっても、ママチャリ（自転車）と高速道路を250キロで疾走(しっそう)するフェラーリぐらいの性能差があるんだから、ただではすまない。

CPUの性能というのはカタログスペック上は動作クロックしか書かれていないことが多い。例えば、メガドライブの68000※2は8MHz※3で、3DOのARM6は、12.5MHzだとしかカタログには書かれていない。

この差は数字的には1.5倍なので、もしかして3DOのCPUはメガドライブのCPUの1.5倍の性能なのか？と思う人もいるかもしれないが、そういうわけではない（同じようにメガCDのCPUが12MHzだからといって、3DOとほぼ同じ能力を持っているということもないよ）。なぜかというと、動作クロックっていうのは同じCPUでしか直接には比較できないからなんだ。CPUが違う場合、他の様々な要因がかけあわさって最終的な性能差というのが決まってくる。他の要因として大きなものにCPUのアーキテクチャ（設計思想）がある。なんだか仰々(ぎょうぎょう)しいけれど、そのCPUがどういう設計なのかっていうことが一番の問題なわけだ。でも、これは数値としては簡単に比較できない。

こういった場合、ベンチマークテストというCPUの性能を測るために作られた専用のプログラムを、実際にそのマシンで走らせた結果で性能を比較することが多いけど、まだ存在しないゲーム機を調べることはできない。

そこで机上の空論ってヤツになるかもしれないが、発表されている数値だけからいろいろと考えてみよう。

◆

まずはぐっと寄っていって、CPUが実際にどれくらいのスピードで個々の動作を行っているのかというところから見てみよう。

世の中にはCPUの機械語命令を並べた命令表というのがある。それを見ると、そのCPUがどういった処理を行えるのかという個々の命令が、ニーモニックという記号ですべて書かれている。足し算、引き算といった基本的な計算もすべてこのなかに含まれている。しかも、ここにはそのCPUが命令を何クロックで実行できるかということまで書かれているのだ。

この時のクロック値の基準になっているのか、さっきの動作クロックだ。例えば8MHzのCPUで実行に1クロック必要な命令というと、実際には1/8,000,000秒時間かかるということになる。68000の場合、最短で実行できる命令でも4クロック必要で、長いのになると数10クロックの実行時間が必要になる。

しかし、RISCの場合、大部分の命令を1クロックで実行できるように設計されている（必ずしもすべてではない）。この性能の秘密が、パイプライン処理※4だ。RISCの命令というのはこのパイプライン処理をうまく行えるように考えて作られている。

もっと簡単にCPU性能を数値化する方法はないだろうか。

では、こんどはもっと大きな視点でとらえてみることにらしよう。それにはCPUのバスバンド幅※5を見ればいいだろう。CPUがどんなに高性能になっても読み書きできる能力を越えて働くことはできないからだ。

次世代機に使われているCPUはどれも32ビットなので、従来機の16、または8ビットと比較してバス幅も2倍以上ある。メガドラに使われている68000というCPUは1つの情報を取り込むのに4クロック必要だ。バスバンドは1バイト（8ビットをひとかたまりにした単位）で計算するから、例えば8MHzのメガドラなら、

2バイト（16ビット）×8,000,000÷4

つまり4Mバイト/sの幅を持つ。

これに対してRISCプロセッサは普通1クロックで1つの情報を読みだすことができるように設計されている。例えば、セガサターンに使用されているSH-2になると、28.7MHzで動作するために1個でも、

4バイト（32ビット）×28,700,000

で、114Mバイト/sにも達する。実際、SH-2の設計目標が、従来の家庭用ゲーム機に使われていたCPUの性能の20倍以上というのだから、この数値も納得できるのではないだろうか。

さて、こうやって大量のデータをCPUが読み書きできるようなるのはいいんだけれど、実のところ、これだとあまりにも速すぎて、普通に使われているメモリ※6では読み書きできなくなってくる。つまりCPUの性能にメモリが追いつかなくなってくる。かといってメモリに合わせてCPUの読み書きのスピードを遅くしては、せっかくの性能が無駄になる。

そこで次世代機に採用されているRISCには、CPUの中に高速で読み書きできるキャッシュメモリ※7がついていて性能が落ちないようになっている。セガサターンの場合は、さらにキャッシュメモリに高速にメモリ内容をコピーできるような特殊なメモリ、シンクロナスDRAMが使われている。

◆

さて、セガサターンはメガドラの20倍もの性能のCPUを2個積んでいることになるんだけど、それでどういうことができるようになるんだろうか？

例えば3次元処理で、座標上の点を回転、平行移動※8させようとした場合、普通はその座標変換のため9回以上の掛け算と足し算が必要になる。SH-2は32ビット精度の掛け算＋足し算を同時に2～4クロックの時間で処理できる、つまり座標変換のための計算に限っていえば最大［28,700,000÷2÷9］で、1秒間に1,594,444個の点を計算できることになる。これは独立したポリゴン（1個のポリゴンには3つ点が必要）に換算すれば531,481個に相当し、サターンはこのCPUが2個ついているから、最大の能力を発揮させれば1秒に100万ポリゴンの以上の座標変換計算可能なわけだ。実際にはデータの読み出しやセットアップ時間も必要だからそんなに処理できないけれど、逆にポリゴンの頂点というのは他のポリゴンと共有になっていることが多いわけだから、そういったデータの構造をいかせば、計算能力には関してはかなりの水準といえるだろう。つまりポリゴンもばっちり大丈夫というわけだ。

しかしそれだけじゃない。例えば、遅くて遅くて涙が出そうだった某SLGのようなゲームが移植されれば、20倍以上の超高速で楽々と遊べるようになるかもしれない。

今までの家庭用ゲーム機ソフトってのは、複雑な処理をうまい方法でごまかして、やらずに済ませていた。そういうのが処理が軽いゲームの秘密だったわけだ。なぜならCPUが遅すぎてまじめにやったらとんでもない遅さになってしまうからね。でも、これからはそうはいかない。

とりあえずCPUは超高速だ。お馬鹿な思考ルーチンの言い訳が、「CPUが遅いせい」という時代は、もうきっぱりと終わったってことだね。

VOL.1

今月から始まるこのコーナーでは、次世代ゲーム機の様々な謎に焦点をあてて解説していく。何が謎かというと、今までのゲームマシンに比べてCPUが違う（RISCだよ）、画面表示が違う（フルカラーだ、ポリゴンだ）、音声が違う（PCMだ）、何から何まで全然違うんだから、いったいどういうことができるのかってこともよくわかんないはずだ。そういった色々な点を解き明かすことによって次世代機の全体像に迫ろうっていうのが、このコーナーなんだ。

今月の補足事項

※1：RISC

Reduced Instruction Set Computerのこと。縮小された命令セットのコンピュータといった感じか？　ただし性能本位に縮小したため、従来のようなアセンブラプログラミングを行うのは難しくなっている。高級言語を使ってプログラムを行う。それと比較して従来のコンピュータをCISC（Complex Instruction Set Computer）と呼ぶ（ゲームマシンの場合、これはアセンブラばりばりでプログラムする）。

※2：68000

皆さんご存知、モトローラ社の16ビットCPU。メガドライブのメインCPUでもある。

※3：8MHz

信号が1秒間に8,000,000回振動すること。コンピュータは動作の基本タイミングをこの信号から得ている。

※4：パイプライン処理

1つの命令をさらに細かい単位に分け、それらを多重に処理することによって処理の高速化を図る仕組み。命令の内部処理をいくつに分けるかによって、何段のパイプラインなのかというふうに表現する。

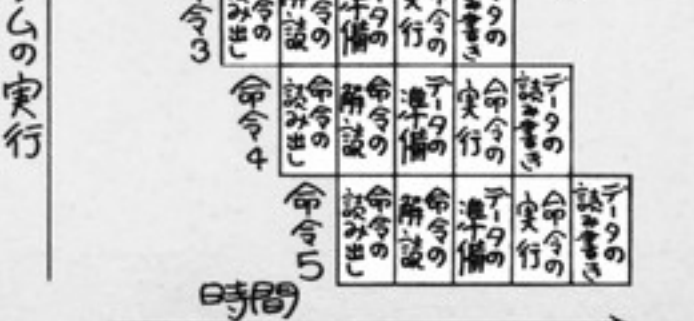
右の図は5段パイプラインの一例だが、実際のCPUでのパイプラインはもっと複雑な構造になっていて、かつ様々な要因によって命令の実行がうまく流れずに処理が停止してしまうことも多い。

※5：バスバンド幅

バスというのはデータをやりとりするための信号線の束のこと。バスバンド幅は、1秒間にどれくらいのデータをCPUとメモリの間でやりとり（読み書き）可能かという値。バスの幅（32ビットRISCの場合、32ビット）と転送スピードを掛けてもとめる。

プログラムの実行↑ / 時間→									
命令1	命令の読み出し	命令の解読	データの準備	命令の実行	データの読み書き				
命令2		命令の読み出し	命令の解読	データの準備	命令の実行	データの読み書き			
命令3			命令の読み出し	命令の解読	データの準備	命令の実行	データの読み書き		
命令4				命令の読み出し	命令の解読	データの準備	命令の実行	データの読み書き	
命令5					命令の読み出し	命令の解読	データの準備	命令の実行	データの読み書き

※6：メモリ

データを電気的に記憶しておくもの。CPUは、このメモリから命令やデータを取りだして処理し、また書き込む。ゲームのカートリッジもメモリだが、ROM（Read-Only Memory）といって読みだししかできない。

※7：キャッシュメモリ

CPUによる命令やデータの読み出しは、メモリの一部に対して連続的に行われる性質があるので、一度アクセスがあったメモリの場所の前後の内容を容量は少ないが高速なメモリにコピーしておくことによって、2回目以降の読み書きスピードを改善しようという方法。

※8：回転、平行移動

こういった変換操作を行うための行列演算は下に示すように、9回の乗算と加算を含んでいる。この場合は点xyzから新たな点XYZが求められる。

$$(X\ Y\ Z) = (x\ y\ z\ 1)\begin{pmatrix} A & B & C \\ D & E & F \\ G & H & I \\ J & K & L \end{pmatrix}$$

$$X = x \times A + y \times D + z \times G + J$$
$$Y = x \times B + y \times E + z \times H + K$$
$$Z = x \times C + y \times F + z \times I + L$$

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
8月	12日	パノラマコットン	9,500円	サンソフト	SHT	20M		
	26日	エコー・ザ・ドルフィン2	6,800円	セガ	ACT	16M	PASS	
	26日	ラングリッサーII	9,800円	メサイヤ	SLG	16M	○	
9月	9日	モータルコンバットII～究極神拳～	8,800円	アクレイムジャパン	ACT	24M		
	15日	☆スパークスター～ロケットナイトアドベンチャーズ2～	8,800円	コナミ	ACT	8M	PASS	
	23日	魂斗羅 ザ ハードコア	9,000円	コナミ	ACT	16M		
	30日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
	30日	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～	8,800円	セガ	ACT	24M		タップ
	未定	ロックマン メガワールド	8,500円	カプコン	ACT	16M	○	
10月	未定	ソニック&ナックルズ	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	イッチー&スクラッチー グリグリ大追跡	6,800円	アクレイムジャパン	ACT	8M		
	未定	★バーチャルバート	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
	未定	☆スパイダーマン&ベノム～カーネイジの逆襲～	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
11月	下旬	テクモスーパーボウル2	9,980円	テクモ	SPT	16M	○	
'94年内	未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	未定	セガ	RPG	16M	○	
	未定	サージングオーラ	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
	未定	☆ストーリー オブ トア～光を継ぐ者～	未定	セガ	RPG	24M	○	6B
	未定	Ristar The Shooting Star(仮)	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	サムライスピリッツ	未定	セガ	ACT	未定		6B
来春	未定	魔導物語I	未定	コンパイル	PRG	16M	○	
発売日未定	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
	未定	デモリションマン	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
	未定	沈黙の艦隊	未定	セガ	ADV&SLG	8M	○	
	未定	マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
	未定	★エイリアンソルジャー(仮)	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M		
	未定	ローリングサンダー3	未定	ナムコ	ACT	16M		
	未定	豪血寺一族	未定	アトラス	ACT	24M		
	未定	ミーナinワンダーランド	未定	マイクロネット	ETC	8M		

スーパー32X対応 SUPER32X

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
発売日未定	未定	V.R.Deluxe(仮)	未定	セガ	RAC	未定		
	未定	メタルヘッド(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	スター・ウォーズ(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	バレットファイターズ(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	The Ultimate Fighting(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	スーパーモトクロス(仮)	未定	セガ	RAC	未定		
	未定	スーパーアフターバーナー(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	36グレイティストホール(仮)	未定	セガ	SPT	未定		
	未定	TEMPO(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	★DOOM(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	★MOTHER BASE(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	★シャドー・オブ・アトランティス	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	ファーレンハイトCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	サージカルストライクCD(仮)	未定	セガ	SHT	CD		

メガCD MEGA-CD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	23日	キャプテン翼	7,800円	テクモ	SPT&SLG	
	30日	ジュラシック・パーク	7,800円	セガ	VIC	
	下旬	★スターブレード	7,800円	ナムコ	SHT	マウス
	下旬	バトルコープス	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	下旬	スター・ウォーズ レベル・アサルト	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
10月	14日	★リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン	9,800円	コナミ	SHT	銃同梱
	14日	★リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン	7,800円	コナミ	SHT	
	未定	ソウルスター	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	★NBA JAM	6,800円	アクレイムジャパン	SPT	タップ
年末	未定	★サムライスピリッツ	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定	★餓狼伝説SPECIAL	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
'94年内	未定	トムキャットアレイ	未定	セガ	VIC	
	未定	ダブルスイッチ	未定	セガ	VIC	
	未定	プライズファイター	未定	セガ	VIC	
	未定	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	未定	セガ	RPG	
発売日未定	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	ジョー・モンタナ フットボール	未定	セガ	SPT	
	未定	夢幻の如く	未定	セガ	SLG&RPG	
	未定	シャドウラン	未定	セガ	RPG	
	未定	イース・マスクオブザサン(YsIV)	未定	セガ	RPG	
	未定	スーパー大戦略3(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	スーパーブランディッシュ	未定	セガ	RPG	
	未定	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	ビクターエンタテインメント	ADV	
	未定	大封神伝	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	

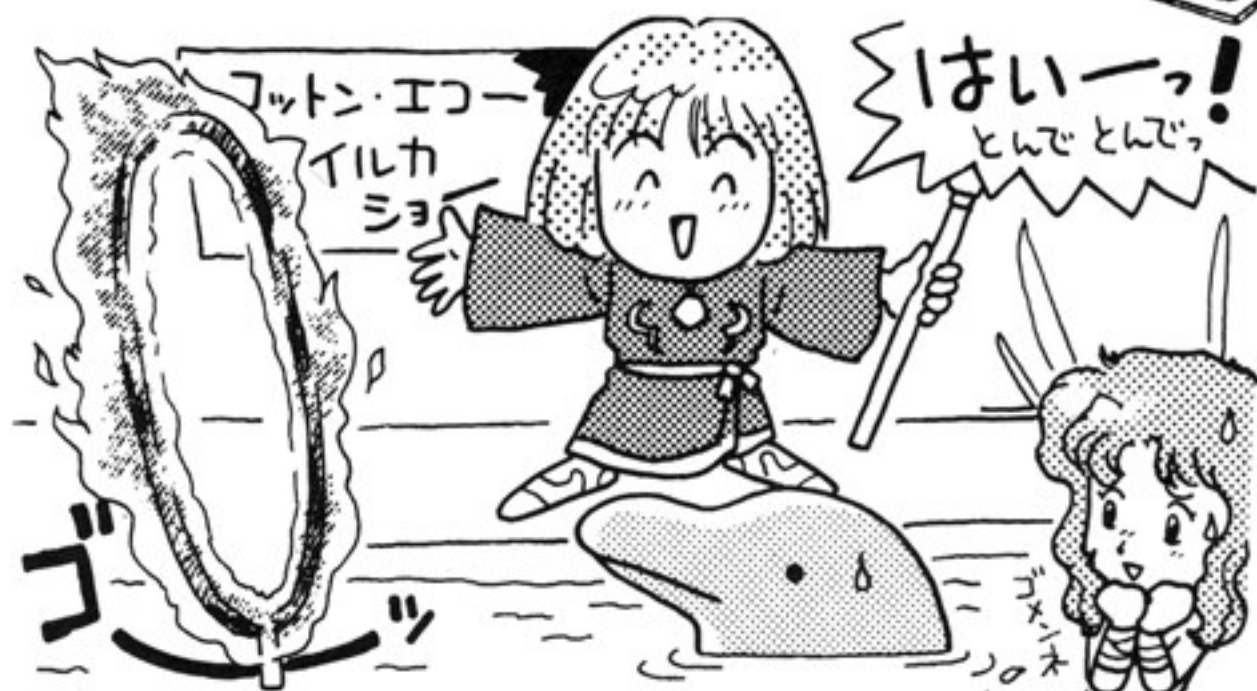
メガLD MEGA-LD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
8月	25日	ZAPPING・殺意	9,800円	パイオニアLDC	ETC	
9月	未定	メロンブレインズ	13,000円	パイオニア	EDT	
10月	未定	Dr.パウロのとっておきビデオ(仮)	未定	ドライアイス	ADL	
	未定	ゴーストラッシュ	未定	パイオニア	ADV	
11月	未定	美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	未定	プラネット	ETC	
	未定	ドンキホーテ	未定	プルミエ	RPG	
	未定	バック・トゥ・ザ・江戸	未定	TBS	QIZ	
12月	未定	美リュージョンコレクション 坂木優子	未定	プラネット	ETC	
	未定	GOKU	未定	パイオニア	RPG	
1月	未定	ロードブラスター	未定	パイオニア	ACT	
2月	未定	レガシー	未定	NLP	ADV&EDT	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル／PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイメントソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
8月	12日	ポパイのビーチバレーボール	4,800円	テクノスジャパン	SPT	4M		通信2P
9月	9日	モータルコンバットII～究極神拳～	4,800円	アクレイムジャパン	ACT	4M		通信2P
	9日	剣勇伝説YAIBA	3,800円	セガ	ACT	4M		
	16日	ダンクキッズ	3,800円	セガ	SPT	4M		通信2P
	30日	プロ野球GGリーグ'94	3,800円	セガ	SPT	4M		通信2P
	30日	☆幽☆遊☆白書2～激闘！七強の戦い～	3,800円	セガ	ACT	4M		
10月	未定	☆モルドリアン～光と闇の姉妹～	4,800円	セガ	RPG	4M	○	
	未定	ガンスター ヒーローズ	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	フレッド・カプルスゴルフ(仮)	3,800円	セガ	SPT	4M		
	未定	イッチー＆スクラッチー グリグリ大追跡	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
	未定	★クラッシュ・ダミー～スリック坊やの大挑戦～	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
	未定	★T2 ジャッジメントデイ	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
	未定	★モンスタートラック	4,800円	アクレイムジャパン	RAC	4M		
11月	未定	ソニック＆テイルス2	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	魔導物語III～究極女王様～	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
未発売日定	未定	マジックナイト レイアース(仮)	未定	セガ	RPG	未定		

BEメガ編集部チェーック!!

次世代機に対する注目度が日々高まりつつある中、「スターブレード」や「餓狼スペシャル」など、ここにきていきなり発表される期待作が多いのは、ユーザーとしてはひと安心。一方、今月はメガCDで「パワードリフト」「パワーモンガーCD」が、メガドラで「ポパイ」と「ストリートバスケットボールジャミット」の発売がそれぞれ中止になったのも要チェックだね。
今後はアイワのメガCD内蔵CDラジカセのようなものを含め、何が飛び出すかわからないから、細かい情報は見逃せないぞ。さて来月は、次世代アーケード超大作の最新情報を絡めて、より詳しい情報が出てきそう。32Xも約6タイトルがドーンと拝める予定だぞ！

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス
君はもう「ヘッディー」を入手した!? まだの人は早くお店へ行かなくちゃね！ そして、フフフ……今月はついに「エコー2」が出るんですよ。「エコー」はいいよね、涼しげでさ。青い海を見てると心も落ち着くよ。今年もまたみんなで「エコー」をかわいがってやってね。(竹)

テクノスジャパン
夏休みに入って、暑さも全開！だけど…夏といえば〝海〟というわけでいよいよ8月12日にGGのポパイのビーチバレーの発売だ！ 普通の砂浜のコートだけじゃなく、波止場や森などいろいろなコートがあるんだ。試合の合間には6種類のミニゲームでコンテニュー・アップだ。

カプコン
巷(ちまた)では夏休み真っ盛り。ゲーム、スポーツ、レジャーに忙しい(?)毎日を送る、メガドライバー諸君！ 劇場アニメ「ストリートファイターII」は現在絶賛上映中だ！ 映画を見た後でスパIIをプレイすれば、気合い充実で腕が上がること間違いなし(本当かよ)だ！(ニセYa魔王)

アトラス
夏の暑さにも負けず、「豪血寺一族」の開発は進んでいます。オリジナルの団体戦バトルモードでは、相手に見せずにキャラの順番を決められるので、自分の得意なキャラをどこにもってくるかが重要な鍵を握っています。ぜひお楽しみにしてください。

ヴァージンゲーム
暑いよー！暑いよー！と騒いでいても、全然、涼しくならない…。こんな時はクーラーの効いた部屋でゲームをするのが一番。話は変わって、年末にはサターンが登場。ヴァージンゲームもサターンには力を入れてがんばる予定ですから、ぜひとも期待していてくださいね (カサ)

ビクターエンタテインメント
昔「ヒドゥン」というSF映画に、ヘビメタとスポーツカーと女が好きなバカなエイリアンが出てきたが、他人と思えない→クラブチッタ川崎はメタルのライブを見る所だと思っていた→慶応遊撃隊の菅野美穂ちゃんを起用した高校野球応援ポスターが、8/5より全国的に登場。

ゲームアーツ
人気の声優さんがいっぱい出演する、現在開発中の「LUNAR-ETARNAL BLUE-」のミュージックCDが発売されました。もちろん、みなさんお目当ての横山智佐さんなどの歌声がたっぷり。また、井上喜久子さんも女神役で登場します。東芝EMIより2,500円。

インフォコム
こんにちは！ 暑い日が続いてますが、皆さん元気ですか？ よーやく「ズール」が発売されホッとしてるのも束の間、今度はギア用のキャリングケースに追われてます。夏休み中の発売を予定してましたが、ゴメンナサイ。ちょっと遅れます。MD版の発売延期と併せてお侘びします。

EAビクター
嵐のようにメガドラソフトを発売しまくっていたEAビクターも、ここいらでちょっとだけ充電。たっぷりパワーチャージして、一気にどーんと放出ししゃうからね。メガドライブはもちろん、今後は〝おニューなマシンのソフト〟にも全開バリバリ体勢で臨むEAビクターです。

パイオニア
10月発売予定のレーザーアクティブソフト「ゴーストラッシュ」では、とってもおちゃめなゴースト達が登場してくれるんだ。そんなゴーストの名付け親になってくれる人を募集中!! さらに、9月には先取り体験会を開催!! これは見逃せないねっ。詳細は43ページを！

コナミ
9月23日に発売の「魂斗羅(コントラ) ザ・ハードコア」は私の超お気に入りです。銃を撃つたびにボゴボゴでる火花が、すっごく気持ちいー！ 皆さんもぜひやってみて下さい。9月15日には「スパークスター～ロケットナイトアドベンチャーズ2～」も発売です。よろしくね。(赤堀)

アクレイムジャパン
「モータルコンバット完全版」の評判も良く、うれしい限り。ただ、CD版の説明書に必殺技が載っていないので皆さんにご迷惑をおかけしました。ハガキにて、お問い合わせいただければコマンド表をお送りします。「モータルII」も、すぐそこまで来ていますので許してください。

マイクロネット
マイクロネットの凄(すご)くないゲーム「ミーナinワンダーランド」は、凄くないけど、とっても楽しい！ 明晰な頭脳は必要としないけど、大笑いするためのよ～く鍛えられた腹筋と、できない悔しさをぶつけるための心の広い友人が必要！かもしれません。(PAGE)

メサイヤ
コスプレ衣装争奪ウルトラクイズ(P.72)をやっているからたくさん応募してね。シェリーの格好をしていたコンパニオンは、なんと「とんねるずの生ダラ」にも出演しているんだ。将来有名になった時には、プレミアムがつくこと間違いなし。うーん自分で応募しようかな。(メサイヤ・うとさ)

【メーカー伝言板募集中！】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブ、及びセガサターンに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想などをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例１）
年齢12歳の場合
（例２）
MDソフトの所有本数は？
31本の場合

❶性別

①男性　②女性

※**❷年齢**

❸学校・職業

①小学生　②中学生　③高校・高専生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪自営業　⑫公務員　⑬アルバイト　⑭主婦　⑮その他

※**❹メガドライブ、メガCDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）**

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Ｖジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤GAME ON！　⑥覇王　⑦メガドライブFAN　⑧Theスーパーファミコン　⑨EDGameWalker　⑩LOG IN　⑪HIPPONSUPER　⑬ゲーメスト　⑭ゲーム遊II　⑮ゲームボーイ　⑯BEメガだけ

❻面白かった記事を、表１からあげてください（いくつでも）。

❼面白くなかった記事を、表１からあげてください（いくつでも）。

❽あなたがもっているハードを表２からあげてください（いくつでも）。

❾あなたが購入を予定しているハードを表２からあげてください（いくつでも）。

❿これから買いたいと思っているメガドライブのゲームを、表３から３つまで選んで答えてください。

⓫これから買いたいと思っているセガサターンのゲームを、表４から３つまで選んで答えてください。

表1 本誌9月号記事名

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BEメガ　ニュース＆インフォメーション
⑤特報　ソニック＆ナックルズ
⑥特報　リーサルエンフォーサーズII
⑦特報　モータルコンバットII
⑧特報　サムライスピリッツ＆餓狼SPECIAL
⑨新作スクランブル
⑩シャイニング・フォースCD
⑪ストーリー　オブ　トア
⑫英雄伝説
⑬レーザーアクティブライブラリー
⑭TREASURE FACTORY DELUXE
⑮バーチャファイターIIへの道
⑯ソニック通信
⑰ぴーぷるランドＺ
⑱のーコネタイムズ
⑲バ王
⑳遊星セガSTADIUM
㉑エリックのくぎづけゲーム体験記
㉒ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉓コナミのおへや
㉔浜口講師のゲーム機進化概論
㉕AM２研EXPRESS
㉖特集　ここまできたセガサターン＆スーパー32X
㉗スパークスター
㉘魂斗羅ザ　ハードコア
㉙パノラマコットン
㉚ロックマン　メガワールド
㉛サムライスピリッツ
㉜エコー・ザ・ドルフィン２
㉝スターウオーズ　レベルアサルト
㉞バトルコープス
㉟ジュラシック・パーク
㊱LUNAR ETARNAL BLUE
㊲BE MEGA RACING FREAK
㊳OH！ NEOGEO
㊴BEEP！ゲームギア
㊵サンダーバーズ ARE GO！ GO！
㊶BEメガ裏技リーグ
㊷綴じ込み付録　ラングリッサーII

表2 ハードリスト

①メガドライブ（２を含む）
②メガCD（２を含む）
③テラドライブ
④メガジェット
⑤ワンダーメガ（M２を含む）
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEOGEO
⑬NEOGEO CD
⑭R・E・A・L（3DO）
⑮セガサターン
⑯スーパー32X
⑰プレイステーション
⑱PC-FX
⑲ウルトラ64（任天堂次世代機）
⑳その他

表3 メガドライブソフト

①イッチー＆スクラッチー　グリグリ大追跡
②エイリアン３
③エイリアンソルジャー（仮）
④豪血寺一族
⑤サージングオーラ
⑥サムライスピリッツ
⑦ストーリー　オブ　トア～光を継ぐ者～
⑧スパイダーマン＆ベノム～カーネイジの逆襲～
⑨ズールのゆめぼうけん
⑩ソニック＆ナックルズ
⑪沈黙の艦隊
⑫テクモスーパーボウル２
⑬デモリションマン
⑭ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
⑮バーチャルバート
⑯マルチプレー・ベースボール（仮）
⑰魔導物語Ｉ
⑱ミーナinワンダーランド
⑲Ristar The Shooting Star（仮）
⑳ローリングサンダー３
㉑アフターハルマゲドン外伝エクリプス
㉒イース・マスクオブザサン（ＹｓⅣ）
㉓インディ・ジョーンズ アトランティスの運命
㉔NBA JAM
㉕餓狼伝説SPECIAL
㉖サムライスピリッツ
㉗シャドウラン
㉘ジョー・モンタナ フットボール
㉙スーパーブランディッシュ
㉚スーパー大戦略３（仮）
㉛ソウルスター
㉜ダブルスイッチ
㉝大封神伝
㉞トムキャットアレイ
㉟プライズファイター
㊱夢幻の如く
㊲リーサルエンフォーサーズII　ザ・ウエスタン
㊳LUNAR ETERNAL BLUE
㊴The Ultimate Fighting（仮）
㊵36グレイティストホール（仮）
㊶サージカルストライクCD（仮）
㊷シャドー・オブ・アトランティス
㊸スーパーアフターバーナー（仮）
㊹スーパーモトクロス（仮）
㊺スター・ウォーズ（仮）
㊻TEMPO（仮）
㊼DOOM（仮）
㊽V.R.Deluxe（仮）
㊾バレットファイターズ（仮）
㊿ファーレンハイトCD（仮）
51 MOTHER BASE（仮）
52 メタルヘッド（仮）
53
54
55
56
57
58
59
60

表4 セガサターンソフト

①碧奇魂ブルーシード
②エコー・ザ・ドルフィン・サターン（仮）
③クロックワークナイト
④グレイテストナイン
⑤ゲイルレーサー
⑥サイドポケット（仮）
⑦シムシティ2000
⑧真説・夢見館（仮）
⑨忍EX（仮）
⑩スターケイド（仮）
⑪ダイダロス（仮）
⑫チャイニーズディテクテイブ（仮）
⑬デイトナUSA
⑭トムキャットアレイ・サターン（仮）
⑮ドゥーム２（仮）
⑯バーチャ・ハングオン（仮）
⑰バーチャファイター
⑱バーチャレーシング・サターン（仮）
⑲バトルモンスター
⑳パンツァードラグーン
㉑ビクトリーゴルフ（仮）
㉒ペブルビーチの波濤
㉓マジックナイト　レイアース
㉔RAMPO
㉕
㉖
㉗
㉘
㉙
㉚

7月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
群馬県・山本久美子、新潟県・西田信吾、福岡県・飛田真二、栃木県・井上三平、京都府・内門寛、熊本県・大野進、高知県・木本ゆりあ、宮城県・宮本友晴、千葉県・古居道男、新潟県・柏木雅美、山梨県・鈴木一行、東京都・岡林樹夫、北海道・辻一朗、鹿児島県・平沢伯、山形県・田所敬久、埼玉県・河内由美香、岐阜県・久田大地、秋田県・佐々木誠、神奈川県・高市新、長崎県・磯部欽一、宮城県・松本俊治、大阪府・新島晶、沖縄県・久高英一、和歌山県・池浪蓮、奈良県・遠野博行、福井県・江藤かなえ、東京都・三好良和、東京都・千葉秀一、大阪府・柳沢英典、愛知県・山口裕作

②お好みゲームギアソフト（５名）
大分県・蔵田圭介、大阪府・柴崎喬、福島県・石倉尚子、岩手県・徳永春樹、兵庫県・櫻井篤広

③千葉繁サイン色紙（５名）
東京都・熊井天晴、愛知県・佐伯正寛、愛知県・関戸純一、大阪府・中瀬尚良、埼玉県・飛鳥川智也

④「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」テレカ（３名）
徳島県・花井守、福岡県・轟昇太、埼玉県・並木賢次

⑤「ロードス島戦記」ガイドムック（５名）
北海道・星野弘和、岡山県・薮田太、茨城県・橋本昌明、兵庫県・太田幸一、東京都・小椋明美

⑥「楠瀬誠志郎」テレカ（５名）
神奈川県・池谷拓哉、鳥取県・小川富夫、福岡県・山野航、青森県・大杉亜矢子、埼玉県・萩原次郎

⑦「チャンピオンズワールドクラスサッカー」トランプ（５名）
東京都・矢部高次、石川県・山田彰夫、兵庫県・笹川幸丈、香川県・国東秀樹、熊本県・井野優子

⑧「HEAVENLY SYMPHONY」サントラ（３名）
富山県・浜田真一、埼玉県・長峰崇、東京都・春日寛久

⑨「HEAVENLY SYMPHONY」テレカ（５名）
広島県・森島信二、富山県・高村壱朗、愛知県・國枝創、静岡県・神藤善行、東京都・富沢美香子

SEGA AM2 PRESENTS
AM R&D DEPT.#2
セガAM2研 Express Vol.5

夏休み真っただ中の今月は、セガサターンの目玉2作品の最新画面をバッチリお見せする他、〝バーチャシリーズ〟第3弾の超新作「バーチャコップ」も、大紹介だ！　この夏もAM2研はキミを熱くするぞ!!

最新速報！ セガサターン超目玉作品最新画面公開！

毎月着々と見た目もアップし、一歩一歩アーケード版に近づいてきているセガサターン版「バーチャファイター」だが、今月はご覧のように体力ゲージも入り、かなり雰囲気が出てきたのがわかるだろう。また「デイトナUSA」も、背景やコースが入ってきた超最新画面を初公開しちゃうぞ。今回は、この2作品の進化ぶりを徹底解説する他、オリジナル要素の話なんかも飛び出しそう。期待してくれ。

P.85~86

P.87

まさに本物の手ごたえ！

体力ゲージも入ってきた「バーチャファイター」！

体力ゲージも入り、グッとそれっぽい画面になってきた「バーチャファイター」。手前にいるトイショー版のラウ（背中を向けてるほう）と比べると、キャラの見た目がさらに上がってるのがわかるだろう。

背景とコースもできてきた「デイトナUSA」

セガサターン版「デイトナUSA」も、ついに背景やコースが入ってきて、移植作業も本格化しつつあるぞ。今回紹介する画面は初級コースだが、今後急ピッチで画面ができていくはずだ。期待せよ！

ウルフの蹴りもそっくりだぜ！

セガサターン版「バーチャファイター」は動きもアーケード版をもとに完璧にできている。まずは連続写真で、そのスゴさを感じてくれ。

ポリゴン数がさらに増やされ、細かい作り込みもなされたため、ウルフのハンマーキックは本物との見分けが難しくなってきたほどだ。初公開のラウステージの舞台も注目！

SEGA SATURN Virtua Fighter

トイショーから進化してきたキャラの顔を徹底比較！

6月のトイショー出展時は、主にキャラの動きやスピード感を見せつけるデモがメインだったため、正直なところ細かい顔のディテールまではそれほど作り込まれていなかった。

だが、先月も紹介したように、キャラの顔や体のラインは、その後調整が入り、各キャラは見違えるほど良くなってきている。というわけで今回は、とりあえず4人のキャラをトイショー版と現在のものとで比較してみよう。違いが如実(にょじつ)にわかるぞ。

トイショー版（約350ポリゴン）

最新版（約550ポリゴン）

ラウ

トイショー版はじつはこんなヒドイ顔だった(笑)ラウ。

ラウは現時点で1、2を競うほどアーケード版に近い。

サラ

トイショー時は鼻もなく、だいぶ不美人だったサラ。

顔のポリゴンも増やされ、だいぶ本物に似てきたぞ。

ジェフリー

ジェフリーさんは、トイショーの時は笑ってるみたい。

目やヒゲもキリリとしてきた現時点のジェフリー。

ウルフ

トイショー時も結構できていたウルフ。でも首が変？

髪のカットも細かくなってきた現在のウルフ。恐いぜ。

まだ大幅にポリゴンは増える！ 見た目はもう心配なし!?

右にいるのがトイショー版のラウ、左が現時点のラウだ。顔だけでなく、全身の服や靴のつま先にいたるまで細かく変わってきたのがわかるだろう。今後もさらに良くなっていくぞ。

現在の移植作業は、今回初公開したラウステージの他、じつはすべてのキャラの舞台も完成しており、来月には残りの分もお見せする予定だ。また、約700あると言われる基本技の移植もすべて完了しており、来月あたりにはいよいよコリジョン（※当たり判定）も入ってゲームが遊べる段階になりそうだぞ。ちなみに、コリジョンに関してはもともとアーケード版のデータがあるので、作業は比較的簡単にすみそうとのことだ。

なお、気になるポリゴン数は、来月以降、一気に増えたものをお見せできるかもしれないぞ。こちらのほうも期待しててくれ。

技のキレも本物そっくり！ オリジナル要素も近日発表予定か？

セガサターン版「バーチャファイター」は、キャラの顔など、見た目の部分だけでなく、動きもアーケード版とそっくりに仕上がる予定なのは先月お伝えした通りだ。前ページではウルフの連続写真をお見せしたが、ここではさらにラウとジェフリーの得意技も、連続写真で見せちゃうぞ。これを見れば、セガサターン版「バーチャファイター」への期待がさらに膨(ふく)らむはずだ。

また、今月は鈴木裕部長の口から、セガサターン版ならではのオリジナル要素についても、近々詳しく公表してもらう確約をもらったぞ。今後の発表に注目してほしいな。

旋風牙だ！

とにかくソックリなラウの動きと必殺の旋風牙をじっくり見てくれ。この動きは、もはやアーケード版と言われてもわからないほどのデキだ。ちなみに、セガサターン版ならではのオリジナル要素は、1つは総合的な実力をゲーム結果で判定するものになるらしいぞ。

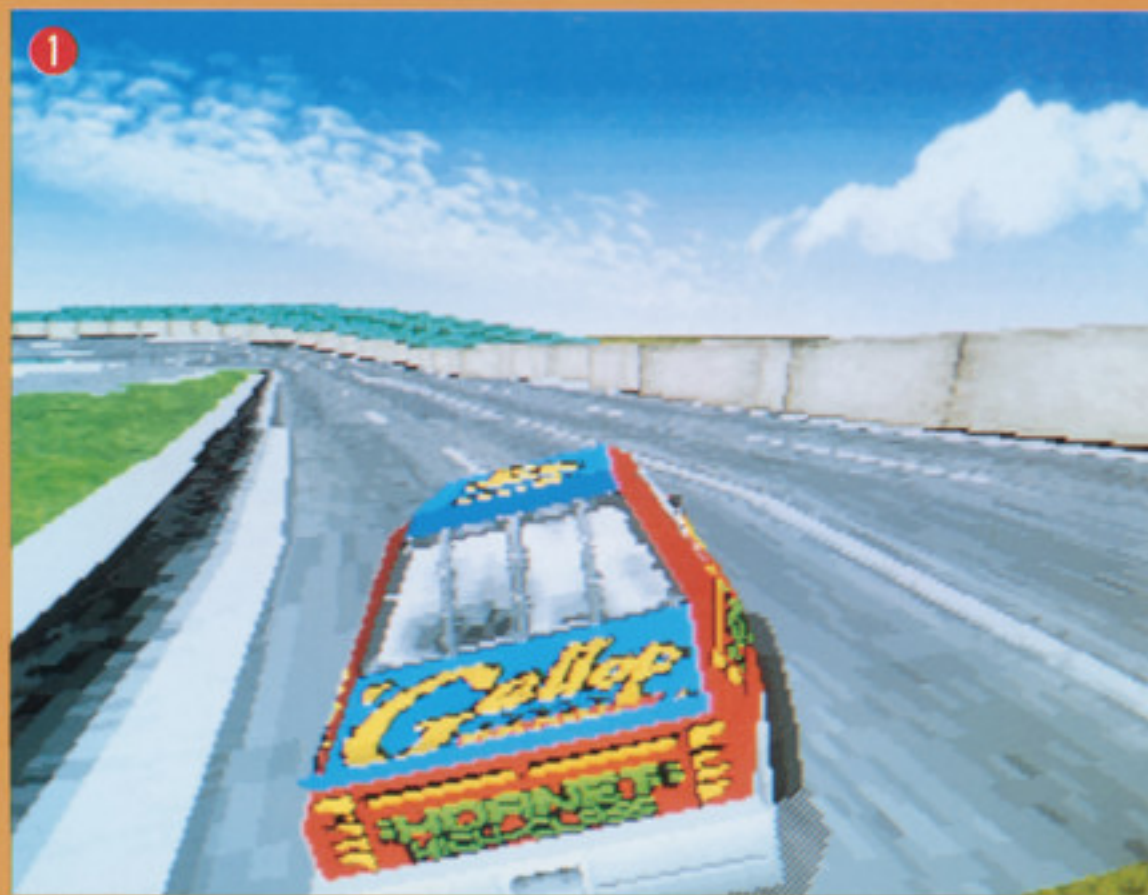
スプラッシュマウンテン！

まだ当たり判定がないので、1人での技の披露となっているが、この動きはまさにスプラッシュマウンテンそのもの。ちなみにジェフリーは体のラインよりも、足(シューティングレガース)のボリュームのほうの再現度に注目してほしい。まさにスタッフのこだわりが見れる移植だ。

SEGA SATURN 初公開!

DAYTONA USA

背景やコースも入ってきた セガサターン版「デイトナUSA」

先月まではトイショーレベルのものしかお見せできなかったセガサターン版「デイトナUSA」だが、今月はついに背景やコースが入ってきたものができてきたぞ。ちなみに、コースや背景は、取材日の前日にちょうど取りかかったものだそうだが、すでにコースには、バンク(※傾斜)やピットレーンも入ってきており、かなり雰囲気が出ている感じだ。そろそろ複数の車も走らせつつあるそうだから、期待していいぞ。

①ここの写真はどれも初級コースを作り始めたものだ。ちなみにこの写真はピットレーン出口の〝ルーレットカーブ〟あたり。この先にはスロットがある予定だぞ。

②おなじみソニックウォールあたりも、前方にできつつあるのがわかるね。

③右手のソニックウォールを眺めつつ、カーブを曲がるところだ。壁も迫力。

④ピットレーン入り口あたりもちゃんと再現中。左に進むとピットだぞ。

⑤ちょっとピットに入ってみた。ピットクルーの再現度も気になるね。

⑥アーケード版同様、視点の切り換えも自由だ。視点位置は調整中だよ。

⑦前から見たホーネットも、なかなか。スピード感の再現度も注目だ。

初級比較! VSアーケード版

セガサターン版は、まだコースを簡単に作りだしたばかりだが、アーケード版のコースをちゃんとモデリングして作ってあるのは、上で解説したとおりだ。ここでは、そのへんをさらにわかりやすくするために、アーケード版の写真を並べてみるぞ。どこまでこれに近づけるかな。

上の②にあたるソニックウォール。セガサターン版のソニックウォールも近日中に見れそう。

上の③の写真あたりがここ。テクスチャーを貼っていない岩肌は、上のような感じというわけ。

上の④の写真の地点で直進すると、スタート及びチェックポイントに出る。左手にピットも。

直撃 読者御意見覧

セガサターン版のオリジナル要素の話も徐々に見えつつある「バーチャファイター」だが、今回はAM2研スタッフに、読者のみんなの意見をいろいろぶつけてみたぞ。鋭い意見も結構あったから、とりあえずAM2研のコメントつきで掲載するぞ。今後も募集中だよ。

「セガサターン版『バーチャファイター』の年内発売はもう問題なし。そろそろオリジナルの話をしていいかも」と鈴木裕部長。

●セガサターン「バーチャファイター」では、アーケードではできない遊びの部分なども充実してほしいです。セガサターンにはせっかくたくさんの色があるのだから、各キャラにオリジナルの色をつけて(もちろん、セーブ可能に)、BEメガ誌上で〝オレのウルフ自慢〟とかできたらいいと思います。どうでしょう?(東京都・田所康成・19歳)

AM2研■残念ながらセガサターン版にそういったオプションをつける予定は、今のところありませんが、BEメガさんの誌上でワイヤーフレームキャラを紹介し、それに応募してもらう企画はぜひやりたいですね。

●現在製作中の「バーチャファイターII」ではキャラにテクスチャーを貼るそうですが、セガサターン版でも、一気に「II」並みのキャラにしちゃうってことはできないのでしょうか?(東京都・斉藤秀夫)

AM2研■今回は限りなくアーケード版の「I」に近い移植を目指していますので、実現は難しいですね。

●セガサターン版「バーチャファイター」では〝ターボモード〟やダメージなしの〝戦いっぱなし練習用モード〟なんてつけるのはどうでしょうか。(宮城県・ばーちゃん歯痛っ)

AM2研■家庭用ならではの非常に良いアイデアなので検討させていただきます。

●オリジナルモードとして体力ゲージを削除して、あとどのくらい体力が残っているのかわからないようにするモードはどうでしょう? 緊迫した試合が楽しめると思うのですが……。(東京都・岸本崇・20歳)

AM2研■体力設定モードは、対戦時間、難易度設定、対戦セーブなどとあわせて現在検討中です。

●コンピュータ戦で1人倒すごとに簡単なオリジナルのデモを付加してほしいのですが。(神奈川県・真柄大輔・17歳)

AM2研■家庭用ならではの非常にいいアイデアなので、検討させていただきます。

●「バーチャファイター」の音楽CDはとても良かったのですが、ボイスコレクションが入ってなかったのが残念です。セガサターン版に入れてくれれば、家で1日中「10年早いんだよぉ!」が聴けるのですが。どうでしょう?(福島県・井田麻子)

AM2研■こちらも家庭用ならではのいいアイデアですね。

●新技や新キャラが入る予定はありますか?(千葉県・中島光男・18歳)

AM2研■アーケード版の完全移植を目指していますので、実現は難しいと思います。

●スーパー32X対応ソフトとして、「バーチャファイター」が出ることはありますか? 互換性でもあればいいのですが。(埼玉県・坂田信一)

AM2研■「バーチャファイター」は、セガサターンのみのリリースとなります。また、ソフトの互換性の実現の見込みもありません。

緊急特報！ VIRTUA COP

AM2研が贈るバーチャシリーズ第3弾
「バーチャコップ」ついに登場！

先々月号でちょっとだけ紹介したAM2研のアーケード新作「バーチャコップ」が、AMショーでのデビューに向けて、ついにその全貌を見せはじめた。今月は期待の新作「バーチャコップ」をいち早く大紹介し、その魅力に徹底的に迫ってみるぞ／　「バーチャコップ」は、「バーチャレーシング」そして「バーチャファイター」に続くバーチャシリーズ第3弾にあたる注目作だ。新境地を開く大作がまたまた誕生するぞ〃

やればわかる面白さ！ ガンものの概念を変える一作だ〃

「V.R.」、「バーチャファイター」に続く、バーチャシリーズ第3弾は、ガンシューティングだった／　しかも使っているのはセガ最強の3D CGボードMODEL 2／

テクスチャーが貼られたリアルな空間で、まさにバーチャルな奥行きを体感しながら銃撃戦を堪能できるこの「バーチャコップ」は、見せかけのリアルさだけでなく、随所に斬新なアイデアも見れるぞ。

次々と敵を撃破する爽快感もたまらないこの大作、まずは最新画面を見ながら解説していこう。

タイトル画面はこれに決定。2P同時プレイも当然あるぞ。

慣れてくれば、照準が敵にズームする前にやっつけられる学習型のゲームなのもうれしいところだ。敵も腹や足など、撃たれた箇所によって、リアクションが違うぞ。

敵が出てくる状況は非常に多彩で、臨場感も抜群だ。やられた敵は建物の上から落ちていったりもするぞ。

いきなり手前にナイフ投げが出現することも／　敵地に潜入していく凄腕刑事になりきれる場面が続出だ。

照準が赤になる前に敵をやっつけられないと、このとおり撃たれてしまうのだ。素早く敵を倒せ／

人質や非戦闘員を間違って撃つと自分のライフが一コ減ってしまう。慎重に。

照準が赤になってしまうと、敵が撃ってくる。撃たれる前に正確に撃て／

ここに紹介した画面は、まだ1ステージ目までだが、おそらく静止画を見ただけでは、「バーチャコップ」の魅力は10分の1も伝わらないことだろう。これは、「V.R.」や「バーチャファイター」などが動いているのを見て、初めてそのスゴさがわかったのと同じ感覚があるからだ。ゲーセンで見かけたら迷わず試してくれ／

ゲームうんちくコラム　AM2研バーチャヒストリー

ポリゴンキャラの歴史とこれから……

“ポリゴンで人間を動かす”ということは非常に難しいことなのだが、「V.R.」の中で早くもポリゴンキャラが導入されていたことはよく知られていることだろう。これは、ポリゴンの冷たい質感からくる“とっつきにくさ”をやわらげる手段として当時導入された要素であったわけだが、現在では、そのポリゴンキャラが主役となりつつあるわけだ。「バーチャコップ」では、さらに進化した動きが見れるぞ。

1992年　「バーチャレーシング」

「V.R.」の初期型の画面。当初は車をクラシックカーにして親しみやすくしようとしていたのだ。

実際の製品版は、当時の絶大なF-ブームを受けて、結局F-カーに。代わりに牛などで親しみを。

しなやかに歩くレースガール。柔らかな動きをするポリゴンキャラはプレイヤーに安堵を与えた。

1993年　「バーチャファイター」

「バーチャファイター」では、ついにポリゴンのキャラが主役に。困難の末、なめらかな動きを実現。

1994年夏　「バーチャコップ」

「バーチャコップ」ではテクスチャーを貼られたキャラが初めて本格的に動いてる。

そして1994年末「バーチャファイターII」へ…？

ガンシューティングの新機軸 これがロックオンサイトシステムだ！

「バーチャコップ」が従来のガンシューティングと決定的に違う点は、自分が撃たれる状況がハッキリとわかる点にある。既存のものでは、敵がいつ撃ってきて、いつ自分がやられるかまでの間合いは、感覚的なものでしか認知できなかったが、「バーチャコップ」では“ロックオンサイトシステム”を取り入れたおかげで、そうした状況がハッキリと認識できるようになったのだ。より緻密なプレイが堪能できるぞ。

敵を発見！
照準は自動的に敵を発見し、ズームする。カーソルを合わせて撃て。

ちょっと危険
カーソルをあわせるのにモタついてると敵も撃つ態勢になってくる。

撃たれる直前
三角の照準がそろうと敵は撃ってくる。これは撃たれる直前だ！

やられたあっ！
照準が合わさってしまうと敵の攻撃を受けてライフが減る。急げ！

バーチャコップ特別インタビュー

AM2研の新作「バーチャコップ」の魅力について、鈴木裕部長と開発チーフの板井克倫氏が初めて語るぞ。なぜガンシューティングなのか？　そして、既存のガンシューティングとの違いは何か？　その全貌がわかるぞ！

「バーチャコップ」にかける意気込みを鈴木、板井両名が語るぞ。

テトリス的な快感のあるゲームなんです

本誌■今回はバーチャシリーズ第3弾ということですが、今回ガンシューティングを題材にした理由や、MODEL2にした理由というのは？

鈴木■まず、MODEL 2を使ったというのは、セガの主力CGボードが、今後はMODEL 2になるからです。だから、今後出てくるセガのCGのゲームはMODEL 2以上のものを使うことになるはずです。

板井■実作業的な部分から言うと、現代的なものを表現するには、地面ひとつ取ってみても、テクスチャーなしだと難しいという理由もありますね。

鈴木■それと、ガンシューティングというものに関してなんですが、セガのハードウェアは、値段的に他社さんのものより若干高いんですよ。

今回の企画自体は僕自身温めていたものなんですが、ちょっとぐらい高いマシンであったとしても、ゲームが面白ければアメリカのような値段にうるさい国でも売れるんだ、というのを証明したかったっていうのがありますね。実際ロケテストのインカムも非常に高かったんで、楽しみにしてるんですよ。

本誌■このゲームのウリは？

鈴木■ガンシューティングって、新たに作ったとしても、従来のものとたいして変わらないだろうって思われがちじゃないですか。でも、この「バーチャコップ」は、基本的な部分で大きな違いがあるんですよ。

1つは、従来のものだと、敵がたくさん出てきて、プレイヤーはガンガン撃ちまくるっていうのが普通なんですが、「バーチャコップ」では、コンピュータが撃つべき敵を勝手にロックして、プレイヤーはその敵を撃たなければならないシステムになっているんです。これは一見すると、自由度が減るように思われるんですけど、逆に言うと決められた時間内で、敵を確実に倒す状況判断能力とか、反射神経をシンプルにスキルアップする楽しみが味わえるんですよ。これはやってみるとわかってもらえると思います。本当に楽しいんですよ、これが。

第2点は、すべてのガンゲームがもっている問題点、すなわち“やられ”がハッキリしないということをなくしている点です（※上の解説参照）。これもプレイヤーには、非常に単純にわかるように、ロックオンサイトシステムを使っています。

3点目は、ゲームの難易度調節とゲーム性です。難易度調節は、いろんなパラメータをいじって、最後のクライマックスに至るようにもっていくんですが、単に敵の耐久度を上げて、硬くするっていうだけでは面白くないですよね。でも、このゲームは、基本的にコンピュータがロックした敵を短時間で撃つという、“反射神経を重視した作り”になってますので、徐々にスキルアップし、徐々に緊迫感が上がっていく面白さが味わえるんですよ。だから、最初の頃はロックしてから3秒以内くらいに撃てば良かった敵が、後半になると0.5秒以内で撃たなければならないっていう感じで盛り上がっていくわけです。これは、ちょうど「テトリス」みたいなもので、始めはゆっくり落ちてくるブロックが段々速くなってくるっていうあの感覚に近いですね。だから、非常に単純なシステムなんだけど、緊迫感も非常にあるゲームなんです。

本誌■今回は、今までのポリゴンゲームにないようなコンテナ内とか、工場内とか、いろいろ出てきますが、苦労してるところはありますか？

板井■やはり敵の配置が難しいですね。単純に配置すると、ワンパターンになってしまいますし、適度なボリュームで状況を変えて、飽きないようにするのに苦労してます。

今はまだ、全3ステージの内の1ステージから2ステージ目くらいをまとめているとこなので、これからは、もっと見た目の演出とかをドンドン盛り込んでいくことになります。

鈴木■今回はMODEL 2を使っているんで、敵のリアクションも豊富なんですが、はじめの頃はあまりにリアルに作りすぎちゃったんで、今は逆にあまりリアルさを追求しないように抑えてる部分があります。あんまりにもリアルに敵が苦しんだりすると、アメリカじゃ規制に引っかかったりしますからね。だから、単純に爽快感を楽しめるものを目指してます。9月のAMショーには、大々的に出展しますので、その時はぜひ期待してほしいですね。

バーチャコップ開発チーフ　板井 克倫

初登場の「バーチャコップ」開発チーフ板井氏。AM2研一シャイだとか。

AM2研部長　鈴木 裕

新たなプロジェクトにかける意気込みも違う鈴木部長。発売が楽しみだ。

AM2研㊙情報

MODEL2の最新作「デザートタンク」発進！

迷彩色で覆われたアーミーきょう体、50インチの大モニター、そして、超リアルな3次元立体スーパーサウンドエフェクトシステムで迫るド迫力のタンクバトルゲームがこの夏ゲームセンターに登場するぞ！

その名も「デザートタンク」だ!! このゲームは3DCGボードMODEL2開発の際に、セガが提携したマーチンマリエッタ社が開発、セガAM2研の技術協力というスーパーコンビによって生まれたタンクバトルシミュレーションゲームだ。

戦車を題材にしたゲームは、今まであるにはあったが、ここまでリアルに戦車戦を再現したものはなかっただろう。まさに日米合作の超大作だぞ。ミッションは、初級（全4ステージ）と上級（全5ステージ）の2つがあり、視点切り換えも、3段階で用意されている。この夏ゲームセンターで見かけたら、絶対体験したい作品だ。

おなじみの視点切り換えも可能だ。MODEL2のリアルな映像に酔いしれよう

AM2研ニュース

川崎が燃えた日 ポリゴンジャンキー大盛況開催

セガのポリゴンゲームが大集結！

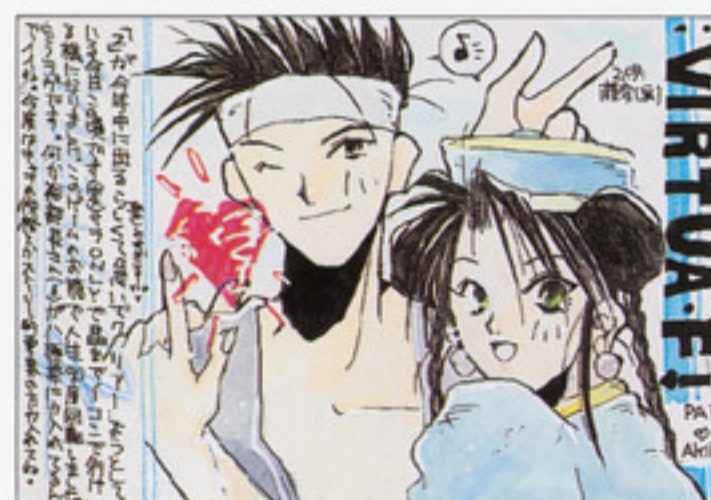
先月号の欄外で少しだけ告知したポリゴンゲームファンのためのスペシャルイベント"ポリゴンジャンキー"が7月16日、クラブチッタ川崎で盛大に開催されたぞ。深夜0時から朝6時までという開催時間にもかかわらず、当日は、セガAM2研が誇る「バーチャファイター」「デイトナUSA」をはじめ、人気のゲームが集結する中、ゲーム業界にこだわらない若者達で賑わったのだ。集客、内容ともに好評だったこのイベント、再び開催される日も近いかも？

こちらは今回のイベントのチラシ。蛍光塗料の処理がされており、暗闇で光るスグレモノだったのだ。

当日は、ゲーム大好き人間が集合か、と思いきや、普通の若者が多数集結！ 熱気ムンムンだったぞ。

AM2研 Express

アートギャラリー

みんなから送られてきたイラストは、なかなか掲載できなかったけど、今月からは、スペースを取って順次掲載していくよ。モノクロもOKだけど、カラーイラストも大歓迎だよ！

▲新潟県・浅葉望
今度はキャラの性格やストーリー的要素のほうに力を入れてとのこと。「II」の衣装はハデですよぉ。

◀埼玉県・茅たくみ
女の子にもウケてる「デイトナUSA」。セガサターン版も、期待に応えられるように頑張りますね。

◀愛知県・きりま
なんかアキラが悪役みたいだけど、パイがかわいいから許しちゃう？ パイ人気はかなり高いですねぇ。

◀大阪府・守谷T教授
アクションスターの設定を意識してのデザインとか。ご意見も参考になりました。今月の大賞に決定！

◀千葉県・藤田幸恵
たくさんのハガキありがとうございます。「II」のに出てくる新キャラ（予定）も使いこなしてくださいね。

◀新潟県・月影斬
独特なタッチのサラ。人気度はパイに押され気味だから、もっとサラのイラスト送ってきてほしいな。

ハガキ大募集！

限定生産された超貴重品。掲載者にも粗品を贈るからジャンジャン送ってきてね。

採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!!

「AM2研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。セガサターン版「バーチャファイター」への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。

【AM2研Express応募先】AM2研への質問、意見、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 「BEEP！メガドライブ」編集部「AM2研Express」係りまで送ってね。今月のスタッフブルゾン当選者は、力作イラストと裏面のご意見が光ってた大阪府の守谷T教授に決定だ。他の採用者の人にも粗品を送るので待っててね。

ここまで見えてきた!!

特集

セガサターン&スーパー32X

最新の画面写真と情報をギリギリまでお見せします

今年11月発売を目指し、プロジェクト進行中のセガサターンとスーパー32X。今月も新着写真が続々と公開されたのでさっそく紹介していこう。6月に行われたサマーCESでの任天堂の次世代マシンウルトラ64や先月行われたソニーのプレイステーションの発表会など、次世代ゲームマシン関連の動きもにわかにあわただしくなってきた。そんな中、セガサターンやスーパー32Xのソフトも着々と仕上がってきている。セガサターンでは、10タイトルの新着画面を、そしてスーパー32Xでは6タイトルの最新画面を一挙公開だ!

SEGA SATURN

VIRTUA WORLD
DRAMATIC WORLD
FANTASY WORLD

10タイトルの最新画面&情報を一挙紹介

NEW STANDARD WORLD

前号で発表になったサードパーティータイトルの追加情報はなかったもののセガ・タイトルの進捗状況は着々だ。AM2研コーナーで紹介した「バーチャファイター」と「クロックワークナイト」、「ビクトリーゴール」の3本は本体と同時発売が決まったぞ！

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険

●ACT
●本体同時発売
●価格未定

メルヘンチックなフルCG・ACT！

「バーチャファイター」とともにセガが最も力を入れて開発しているタイトルが、これだ。親しみやすい横スクロールタイプのアクションに、グーローシェーディングされたポリゴンなどセガサターンの機能を駆使している。ゲーム内容も単にポリゴンを使っただけでなく、しっかり3D計算されており、視点の移動によって障害物の見え方が変わったりする。背景も単なる絵という感じではなく、立体的で奥行きがあるぞ。また背景だけではなく、プレイヤーや敵キャラクターの動きも注目だ。特に敵は種類が多く、動きもかなり多彩で、ちょっとしたCG作品を見るような楽しさがある。オープニングなどのフルCGアニメーションもセガサターンならではの仕上がりだ。

CLOCKWORK KNIGHT Pepperouchau's Adventure ©SEGA 1994

ヒロインのチェルシーは子供部屋の時計の飾り人形。おもちゃ達のアイドルだ。

ほ〜ら、チェルシー

香水ビンのソルティアは、ひそかに主人公のトンガラに想いを寄せているんだ。

ソルティアもいるよ〜ん

細かい部分もよーく見てね

なんか落ちてきたな

子供部屋を駆け回るトンガラの頭上に、おもちゃの箱が落下してきたぞ！

トラップも、3DCGで滑らかに表示され、今までにないゲーム性を追求。

背景だけでなく敵のキャラクターや、その動きも見どころの一つ。質感の高いキャラクター達に期待だ。

剣を振ったり、しゃがんだり、ジャンプしたり、物を投げたり。動きも多彩。

アクションゲームとして押さえるところは押さえ、さらに3D表現で新しい楽しみや演出を加えているわけだね。

特集 ここまで見えてきた!! セガサターン&スーパー32X

STORY OF THE CLOCK WORK KNIGHT

子供部屋のオモチャ達の人気者トンガラ。ちょっとドジで愉快なやつだ。

愛ロバ（!?）のパロパロとともにチェルシーを探し出せ！

主人公トンガラは、機械仕掛けのオモチャだ。夜12時になると子供部屋のアイドル、チェルシーの歌によってオモチャ達は自由に動きだす。ある日突然の停電の後チェルシーが行方不明に。そして一部のオモチャ達にも変化が……。彼は、チェルシーを探す旅に出た。

RAMPO

●ADV
●発売日未定
●価格未定

幻想的で美しいRAMPOの世界を再現!!

この夏話題の松竹映画「RAMPO」がセガサターンに登場する。「夢見館の物語」のような雰囲気をもつこのゲームは、セガサターンのハイスペックなCGと映画撮影現場でセガ独自のビデオ撮影による実写映像を組み合わせ、NEWジャンルを構築している。もちろん羽田美智子など映画と同じ俳優もゲーム中に登場する。文字によるメッセージを排し、すべて音声によってゲームは進行。新たに導入した〝感情入力システム〟を用い、キャラの表情や声に対し〝肯定〟〝反対〟〝迷い〟といったコマンドを入力しプレイしていく。映画の設定を生かしながら江戸川乱歩作品をサブシナリオ的に挿入し、オリジナル作品に仕上がっているぞ。

出演者は、もちろん映画と同じ。セガと松竹が協力してできた、これまでにないアドベンチャーだ。

実写とCGが

背景はなんとCG。そのCG画面にセガ撮り下ろしの実写動画を組み合わせている、まったく新しい手法だね。

視点がなめらかに変わる！まさにバーチャル！

〝移動〟コマンドで対象物に近づけ！

長持に接近！中にはいったい何が。

真説・夢見館（仮）

●ADV
●発売日未定
●価格未定

セガサターン版バーチャルシネマ第1弾！

メガCDの人気タイトル「夢見館の物語」の新作が、セガサターンで新しく生まれ変わって登場。画面を見てのとおり、グラフィックのクオリティは比べようもなくアップしているぞ。ゲームシステム的には、メガCD版を踏襲しながら、プレイヤーの選択でストーリーが変化する〝感情分岐システム〟を採用。前作のような1本道の展開ではなく、複数のシナリオが楽しめる。セガサターンの1,600万色の色数、テクスチャーマッピング、シェーディング機能を生かしたグラフィックや、前作以上に多彩なセリフ、そして大幅に向上した臨場感あるサウンドなど、期待の1作だ。

前作をほうふつさせる館内。しかしセガサターン版のCGは圧倒的に質感が高い。

館内部は、リニューアルされ、部屋の作りも変わっているぞ。カメラワークも多彩。

何やら怪しげなモノを発見。シャープな画像が、いっそう不気味さを盛り立てる。

夢見館で何かが起こる

ミステリアスな洋館、夢見館に迷い込んだプレイヤーを待ち受けるものは……。

パンツァードラグーン

●SHT
●発売日未定
●価格未定

後ろから前からどうぞ？

セガサターンの３Ｄ機能をある意味で大きく発揮してくれている「パンツァードラグーン」。登場するキャラはすべてポリゴンで描かれているのだが、テクスチャーマッピングを大胆かつ効果的に使うことにより、独特の世界観を生み出しているのが魅力だ。

完全な３Ｄシューティングなので、視点切り換えで、左右はもちろん後ろにいる敵もバーチャルに攻撃できるぞ。まずは最新の連続写真で、その動きを感じとってくれ。

海上面

舞台は、海上、洞窟など多彩に用意されており、舞台にあった展開が待っているぞ。

洞窟面

視点がいくつ用意されているかは今のところ未定。このように全体を見渡すことも可能だ。

敵は後ろからもやってくるぞ。視点を切り換え、後方への攻撃だ。低い視点がリアル。

華麗で優雅な飛行シーン

ドラゴンに乗るライダーなど、独特の世界観が魅力的だ。

ドラゴンの華麗な飛行シーンを連続写真でお見せするぞ。

テクスチャーによって、動きだけでなく質感もうまく表現。

ポリゴンで難しい生物的な動きを見事に実現しているのだ。

下の森林の背景も、テクスチャーによって本物のようだ。

ダイダロス

●SHT
●発売日未定
●価格未定

バーチャルシネマ再び

全編ハイクオリティの３ＤＣＧで迫るのは、ＳＦシューティング「ダイダロス」。他機種では見られないほど、緻密にモデリングされたキャラクターは、とにかく一見の価値ありのデキだ。美麗なＣＧに加え、セガサターンの音源をフルに生かした、大迫力サウンドも注目に値する。

宇宙に浮かぶ謎の要塞を舞台に繰り広げられるスペースドラマの幕が、今始まるのだ。

質感バッチリなリアルCG

自機をいろんな角度で眺めたところ。日本語で書かれた文字は部隊名か？　超リアルな映像だ。

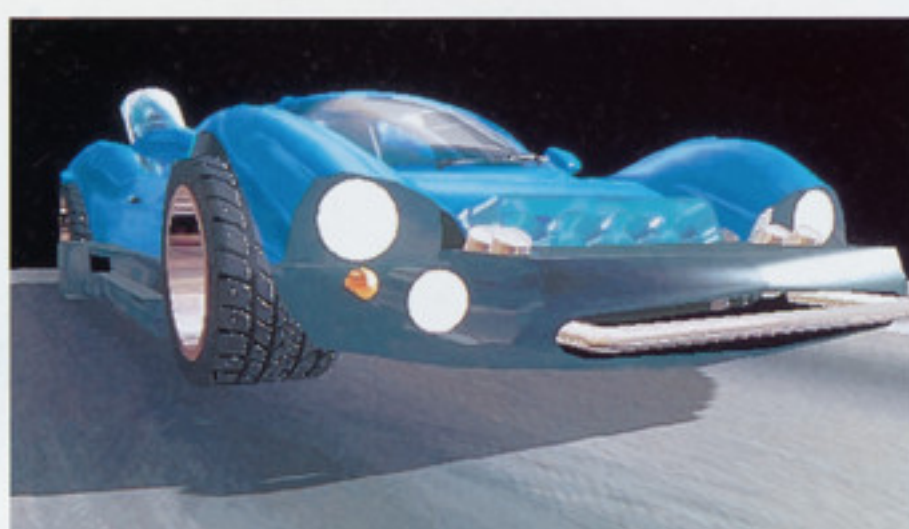
マップなどもこのように見れる。ダイダロスとは要塞の名前か？

ゲイルレーサー

●RAC
●発売日未定
●価格未定

2P対戦プレイもあるらしいぞ

アーケード版「ラッドモビール」をパワーアップさせたレースゲームということで人気もなかなかの「ゲイルレーサー」。セガサターン版では１Ｐプレイに加えて、２Ｐ対戦プレイも可能になり、さらに白熱できることうけあい。ご覧のＣＧアニメの演出もリアルだぞ。

ゴールデンゲートブリッジらしき場所を走るデモ。実写のようなリアルさだ。

ＣＧアニメによるデモは、ゲーム各所で挿入される予定。期待できるぞ。

© 1994 MICRONET/ © 1994 SEGA

初公開! 碧奇魂(あおくみしたま)ブルーシード

●RPG
●発売日未定
●価格未定

キャラクターRPGの決定版!

高田裕三氏のコミックが今度はセガサターンでRPGになる。敵とのバトルには、カードバトル方式を採用し、複雑な操作はまったく不要で、その戦闘シーンなどに使われる迫力のフルアニメーションの制作には、テレビ版アニメのスタッフがそのまま参加している。

カードバトルシステムを使い、誰にでも楽しめる新感覚RPGに仕上がりそうだ。

ゲームのために新たに描かれたアニメーションを使い迫力のバトルシーンを実現。

これが原作!

作者は、あの「3×3EYES」でおなじみの高田祐三氏。コミックガンマにて好評連載中だ。日本神話のクシナダ姫の血をひく少女、藤宮紅葉にはすべての荒神を滅する能力があった。彼女を恐れる荒神たちは、彼女の抹殺(まっさつ)を試みるが、そこに7つの特殊な力をもつ青年、草薙護(くさなぎまもる)があらわれる。2人の運命はいかに……ということで、続きはコミックを! TVアニメでは主役の紅葉は、林原めぐみ嬢が担当だぞ。 (竹書房/560円)

初公開! マジックナイト レイアース

●RPG
●発売日未定
●価格未定

新次元RPGがセガサターンから

CLAMP(クランプ)による同名人気コミックを、拡大・縮小・変形といったセガサターンの映像演出をふんだんに盛り込みながらゲーム化。原作の魅力を損(そこ)なわないよう、主人公3人の個性を生かした「トライアングルキャラクターチェンジシステム」を採用し、戦略性の高いRPGが楽しめそうだ。

10月放映開始のテレビアニメとは別に描きおろしたアニメーションをふんだんに挿入!

これが原作!

4人の女性作家集団「CLAMP」が『なかよし』で好評連載中の作品。ストーリーは〝ネオRPGアドベンチャー〟。ごく普通の女子中学生、光、海、風の3人は東京タワー見学中に異世界「セフィーロ」に召喚されてしまう。元の世界に戻るには、悪の神官ザガードにつれ去られた、エメロード姫を救出するしかない……!10月よりテレビアニメもスタートする。(講談社/定価680円)

チャイニーズディテクティブ

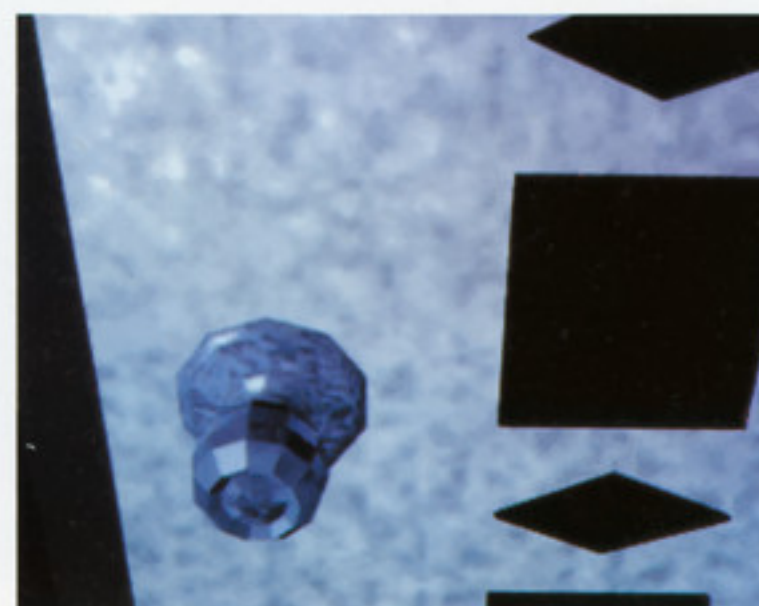
●ADV
●発売日未定
●価格未定

テレビドラマを超越した充実のシナリオがウリ

なんと脚本はジェームス三木。これだけでドラマ性に関しては、期待してもいいだろう。

香港ロケまで行って作成した実写取り込み画像と、ハイクオリティなCGが展開し、再現されるテレビドラマの世界。もちろんセガサターンならではのサウンドも、ドラマの演出に一役かっているぞ。

ドラマティックなストーリー進行を追っていくごとに、プレイヤーがTVドラマの主人公の気分になれる、新感覚アドベンチャーだ。

精密に描かれた室内のようす。自分があたかもドラマの主人公になったように感じる。

扉にはカギがかかっているのか!? ドアノブにぐっと近づいて観察してみよう。

ピアノが開く!!

難しいピアノ表面の質感をCGで見事に表現。内部に何か謎が隠されているのだろうか? 回り込んで中を確かめろ!

© 高田裕三・B S project © SEGA © CLAMP 1994/講談社 © SEGA 1994 © 1994 MICRONET/SEGA 1994

ビクトリーゴール

●SPT
●本体同時発売
●価格未定

上空で
回り込んで

"選手"感覚を味わえるリアル・サッカーゲーム

人気絶頂のサッカーゲームがセガサターン本体と同時発売することが決定した。この「ビクトリーゴール」は、ポリゴンなど3DCG機能をフルに活用し、リアルなグラフィックを多彩な視点から楽しめるものになりそうだ。例えば、従来のソフトではフィールドを縦・横いずれかの方向からしか見ることができなかったが、縦、横、ナナメ、自由な角度からOK。さらに拡大・縮小も可能で、フィールド全体を見渡せる視点を使い、味方選手の位置を把握したら、今度はズームアップして、選手自身の感覚でプレイするといったこれまでにない体験ができる。

ゴールシーンなどのリプレイ機能や、CGによるビジュアルデモといった演出も入る予定で、感情移入もぐっと高まりそう。もちろん、これまで「プロストライカー」シリーズで、リアルなサッカーゲームを追求してきたセガだけに、基本システムもしっかりとしたものが期待できそうだ。

同様に3DCG機能を生かした野球ゲーム「グレイテストナイン」とともにスポーツゲームファンにも十分満足してもらえるラインナップがセガサターンにはそろうだろう。

ユーザーの期待は最新アーケード、RPG、そしてリメイク!

ユーザーはセガサターンにどんなソフトを望んでいるのだろうか。アンケートなどによると、圧倒的に多いのは「バーチャファイター」などに代表される最新アーケードゲームの移植作品だ。だが、それに続いて、オリジナルRPGタイトルや、メガドラの人気作品のリメイクを望む声も多い。こうした声に応えたタイトルの情報も今後ありそうで、楽しみだ。

セガサターン用ソフトでほしいジャンルは
(BEメガ8月号読者アンケートより　複数回答)

順位	ジャンル	割合
1	最新アーケードゲーム移植	68%
2	オリジナルのRPG、ADV作品	58%
3	MDタイトルの続編、リメイク	45%
4	過去のアーケードゲーム移植	43%
5	パソコンやSFCなどからの移植	37%
6	オリジナルのACT、SHT作品	36%
7	映画やアニメのビデオCD	22%
8	パズルやテーブル、スポーツゲーム	20%
9	アーティストによる音楽・映像ソフト	13%
10	辞典・辞書・データベースソフト	11%

セガサターンのCG表現能力を駆使し、キャラクターや地形を3D表示するオリジナルRPG「リグロードサーガ」。ストーリー的な進化にも期待ができる!?

メガドライブで好評だった「忍シリーズ」が進化して「忍EX」として登場予定。実写取り込みのキャラなど、セガサターンならではのシステムや演出が楽しみだ。

SUPER 32X

新作2タイトル追加でラインナップ強化！

「DOOM」、「シャドー・オブ・ザ・アトランティス」の新作2タイトルが発表され、まだまだ隠し玉が控えていそうなスーパー32X。「V.R.Deluxe」もご覧のとおり着々と仕上がってきている。今後の情報に期待だ！

V.R.Deluve(仮)

●RAC
●発売日未定
●価格未定

新コース、車種選択などおたのしみ満載！

32Xの中で一番人気の「V.R.Deluxe(仮)」だが、ご覧のように着々と画面も完成しつつあるようだ。まずは7月下旬時点の超最新画面(30%程度)をお見せするぞ。

この32X版は、メガドラ版のようにAM2研が作っているわけではないけど、担当してるのは本誌でもおなじみの永田部長（元AM2研副部長）率いるCS4研だから、デキのほうは保証付き。容量およびコストの面で、メガドラ版では実現できなかったオマケ要素も満載だから、期待大だぞ！

V.R.Deluxeの特徴

- ●表示ポリゴン数は数倍に！
- ●コマ割りもさらに滑らかに
- ●色数は32,768色中256色同時発色
- ●アーケード版の3コースの他、新コースが3つ入る！
- ●車は3種類から選べるように！

まだ30%程度のデキのため、メガドラ版とそれほど変わりがない部分もあるが、今後画面はもっともっと良くなる予定だ。サスあたりの描き込みや、1,000分の1秒単位で記録が残せるのも注目だ！

+α?

メガドラ版でも、新コースの導入は検討されていたけれど、結局容量の都合で入らなかったのはみんなも知っての通り。でも、この32X版はアーケード版の3コースに加え、さらに3つの新コースが入る予定だ。どんなコースかは未定だけど、期待大だね！

初級 おなじみの初級コース。この32X版では観覧車は動くかな？

中級 陸橋、トンネル、立体交差と見所の多い中級。牛も必見？

上級 地中海風の美しいコース。メガドラ版は大がいたが、今度は？

車種選択もできる

32X版では、アーケード版にもなかった車種選択ができるのが魅力だ。選べる車は従来のフォーミュラカーに加え、プロトタイプ、ストックカーの計3車種。それぞれ性能が違うから、同じコースでも新鮮な感覚で走れるはずだ。2P対戦もさらに熱くなりそうだぞ。

初公開の車種画面。性能の違いも一目でわかるぞ。

視点切り換えもOK！

おなじみ視点切り換えもバッチリできあがってきているのがわかるね。アーケード版は4つの視点が楽しめたけど、今回はライブモードやリプレイモードがどうなるかも気になるところ。描き込みが細かいのも注目。

VIRTUA4 ヘリコプターで見たような視点。初級コースなどは、この視点で走る人も多いとか。絶景のコースも展望できるぞ。

VIRTUA3 いわゆる普通のレースゲームの視点に近いのがこれ。初心者やタイムアタック用なら、この視点がベストかも？

VIRTUA2 これも見やすい視点の1つ。上級コースの山肌は、メガドラ版よりリアルで美しい仕上がりなのもわかるね。

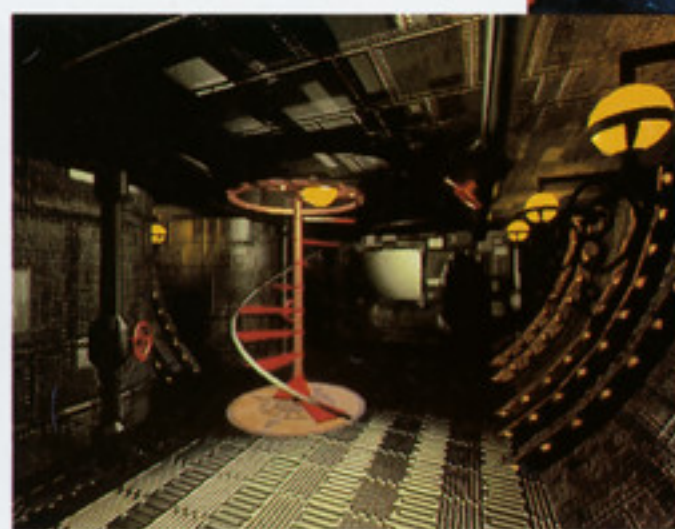
VIRTUA1 難易度の高いドライバーズ視点。メガドラ版に比べて、ドライバーの腕がリアルで、ハンドルが丸いのに注目！

新作! シャドー・オブ・アトランティス

●ADV
●発売日未定
●価格未定

超リアルCDアドベンチャーついに誕生!

32Xでありながら、まさに驚異的な映像が堪能(たんのう)できるアドベンチャーが今月新たに発表されたこの「シャドー・オブ・アトランティス」だ。タイプとしては、「ライズ・オブ・ザ・ドラゴン」のようなリアル志向のアドベンチャーだが、アクション要素も加わるとのことだ。ストーリーやシステムの詳細(しょうさい)は不明だが、期待大の1本だぞ。

深海を進む潜水艇の姿か? まるでエイのようなその姿は、惚れぼれするほど美しい。

潜水艇の内部と思われる画面。テクスチャーマッピングも施されていて、超リアルだ。

海底に沈むのは沈没船なのか? 最新のCG技術を駆使した見事なまでの映像は、もはや他の次世代機ソフトにも劣らない仕上がりだ。このレベルのビジュアルが32Xでも楽しめるわけだ。この美しさは環境ソフト的な楽しみ方もできちゃうかも。

新作! DOOM(仮)

●ACT
●発売日未定
●価格未定

ガンガン撃ちまくる爽快感がイカス

「ウルフェンシュタイン」で有名になったIDソフトウエアの人気パソコンゲームが32Xにも登場するぞ! 3Dダンジョン内の多数の敵を、ひたすら撃ちまくって倒すという、豪快(ごうかい)なこのゲームは、パソコン版では画面の動きがリアルすぎて、乗り物酔(の)(ものよ)いを訴える人が多かったとか。爽快感を求める人にぜひ!

画面はパソコン版だが、32X版もほとんど同じになるはず。

武器や鎧を拾って武装強化し、敵を撃ちまくる。快感だぜ。

初公開! スター・ウォーズ(仮)

●SHT
●発売日未定
●価格未定

アーケードそのままの興奮で32Xに登場

先月はアーケード版の写真で紹介したが、今月はついに32X版の画面を公開するぞ。

アーケード版と同じく、プレイヤーはXウイング戦闘機に乗り込み、いろいろなミッションをこなしていく。視点を切り替える機能も用意されているぞ。

アーケード版にかなり忠実なコックピット画面。画面はまだまだ途中バージョンだが、映画の興奮を再現する日は近いぞ!

MEGAの新たな可能性に高まる期待!
いよいよサードパーティーも発表か!?

6月に開催されたCESでも参考出品され海外での、評価も上々なスーパー32X。会場では、ハードの内部仕様や詳しいスペックが、発表されたが国内での発表はまだ。また、気になるサードパーティーだが、現在セガサターンと同程度のメーカーが名乗りをあげているようだが正式な発表は来月になりそうだ。

とにかく海外タイトルも続々発表されそうなスーパー32Xの展開に期待!

「メタルヘッド」も着々と開発は進んでいるぞ。こちらは、初公開のタイトル画面。来月以降の続報に期待するべし。

初公開! 実写取り込みをふんだんに使った本格派ゴルフ「36グレイティストホール(仮)」の画面も初公開だ。全36ホールを制覇せよ。

「バレットファイターズ(仮)」の最新画面。まだ15%程度だが、このようなポリゴン戦闘機が1画面に10〜20機も登場するらしいぞ。期待せよ。

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

スパークスター ~ロケットナイトアドベンチャーズ2~

アタマに毛が3本しかない…わけじゃないんだよ~

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

●コナミ
●9月15日発売
●8,800円
●ACT
●8M

SPARKSTER ROCKETKNIGHT ADVENTURES 2

スパークスターがいよいよ帰ってくる 空飛ぶ痛快アクション完成まぢか!

コナミのニューヒーロー、スパークスターが活躍するゲームの続編が登場することは、前号でお知らせしたとおり。前作から5年がたち、スパークスターもちょっぴり大人の雰囲気が漂う立派なガイに成長している。

このゲームのウリは、前作同様の気持ちいいロケットアタック。ただし今回は、ボタンを押さなくてもパワーが溜まるので、より快適にロケットアタックが使える。さらに自動パワー溜め機能のおかげで、空中を飛び続けたりすることもできるようになっている。また、今回の敵もユニークなヤツが多く、それらを見るだけでも楽しくなれる。

スーファミにも進出するスパークスターの今回の活躍に期待。完成はもうすぐだ。

⬅敵の秘密基地か? メカメカしい背景のなかを、メカメカしい敵と戦いつつ進むスパークスター。

➡なんだこのロボットは! でもよく見れば、乗っているのはスパークスターか!?

パワーを溜めて……

画面中央上部にあるゲージが満タンになれば、ロケットアタックの準備は完了。Cボタンでアタックだ。

ロケットアターック!!

今回はゲージが2段階溜る。2段階満タンの状態でロケットアタックすれば、スパークスターがスピンしつつ飛んで行く。

またしてもお姫様をさらわれてしまうのよ

前作で事件が解決して5年。すっかり平和になったゼピュロス王国。しかし今回は、シェリー姫の妹であるチェリー姫が、魔導国家の手先にさらわれてしまう。こりゃ困った。

どうやら彼らの真の目的は、英雄スパークスターの抹殺らしい。しかし黙って見ているわけにはいかない。そんなわけで、今回もスパークスターの大冒険が始まったのだ。

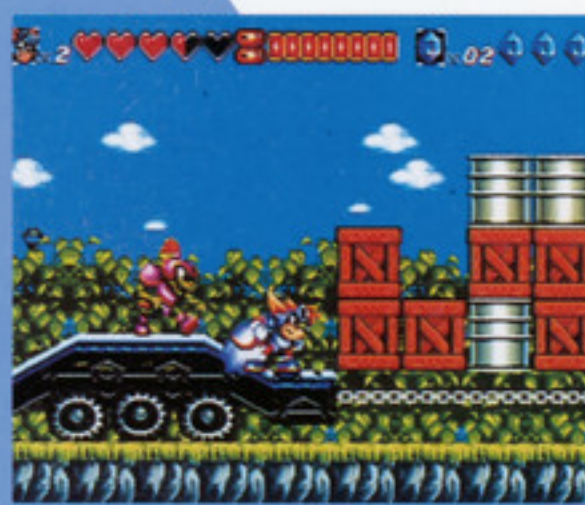
スパークスターの大冒険が始まる!
ステージ1・ステージ2をダイジェスト紹介

前号ではステージ2までをお見せしたが、完成が近づくにつれて、一部変更や追加が行われている。そこで今回は、おもに追加された部分を中心に、もう一度ステージ2までを簡単に紹介することにしよう。

そしてさらに、その後のステージをも紹介しちゃうぞ。巨大戦艦面のステージ3、ロボット対決のステージ4、敵要塞に突入するステージ5、どれもコナミらしい仕上りになっている。前作ファンもこれなら安心だね。

ステージスタート前などに、ストーリーを紹介するデモが入っていたりもする。

STAGE 1

前作のステージ1に通じる雰囲気を感じるこの面は、平地や森といったシーンが展開する。しかし特に注目してほしいのは、初公開の列車シーン。所どころにある連結部分には乗れず、下に落ちてしまう。また列車の最前部には、ロボット型機関車があるが、この機関車が、ステージ1のボスなのだ。

列車には多くの荷物が置いてある。荷物を壊せば、中にはアイテムや敵が……。

森のシーンのボスは、腕を振り回して攻撃してくる。また、よく見ると顔の表情が豊かだったりして、笑えるぞ。

へんなボス早くも登場!

STAGE 2

逃げろ逃げろ!

多関節生物が潜む砂漠からピラミッドへと進むスパークスター。しかしそのピラミッドにも、多くの敵と多くの罠が待ち受けているのだ。

追いかけてくる巨大岩、吹き上げる溶岩、迷路的な通路など、難易度も少し高くなっているぞ。ボスも複数いて、どちらも個性的だ。

龍のようなボスは、長いシッポと強力な腕力が武器。空中でどう逃げるかがポイントだ。

待ちかまえていたボス。口からは、直線的な炎と、地面に落ちて破裂する爆弾の2種類を吐き出す。天井を有効に使おう。

スパークスターの活躍が光る
最高に盛り上がるステージ5までを一挙公開!

STAGE 3
姫をさらった巨大戦艦を追え!

なんとなく前作と似た展開でここまで来たので、もしかすると、と思っていた人も多いはず。そう、期待の巨大戦艦面が今回も登場するぞ。今回はまず、戦艦の底部から潜入する。しかしその底部にあるカプセルの中には、なんとチェリー姫の姿が……。こんなところに隠されていたとは、と思って助けようとすると、実はニセモノだった。これも前作で遊んでいた人には懐かしい演出といえるかも。ボスがこれまたヘンなヤツだぞ。

あんなところにチェリーちゃんが

チェリー姫を助けようと思い、カプセルを破壊すると……。

なんだニセモノか……

鉄棒にぶら下がったような敵ロボット。弱点の頭以外は、一切攻撃を受け付けない、強固な外装に覆われている。

ボスもヘン

「スパークスター」の秘密コラム1
うれしい新機能が入った

アクションゲーム好きにはグッドな難易度と評判の「スパークスター」だけど、ゲーム途中で中断できない点が気になった人も多いはず。そこで今回は、なんとパスワード機能がついたぞ。

これがパスワード面

CONTINUE?
YES NO
PASSWORD

コンティニュー画面で「NO」を選択すれば、パスワードが表示される。これはうれしいね。

STAGE 4 巨大ロボット同士によるパンチングバトル!!

前作で評判だった(?)巨大ロボットバトルが、さらにパワーアップして帰ってきた。オープニングでも少し遊べるけど、この面は全編ロボットに乗って戦う。ロボットの操作は独特なので、早く慣れるようにしたい。

1対1の勝負だ!!

ロボットだけに操作がたいへん

ロボットバトルには2種類あって、最初はロケットパンチでザコを蹴散らすシーン。そして次に、お待ちかねの対戦シーンとなる。ここでは十字キーを下にしてパワーを溜めれば、特殊なパンチも使えるぞ。

横スクロールの対ザコシーン。十字キーの上下で方向を決め、Aボタンでロケットパンチ。

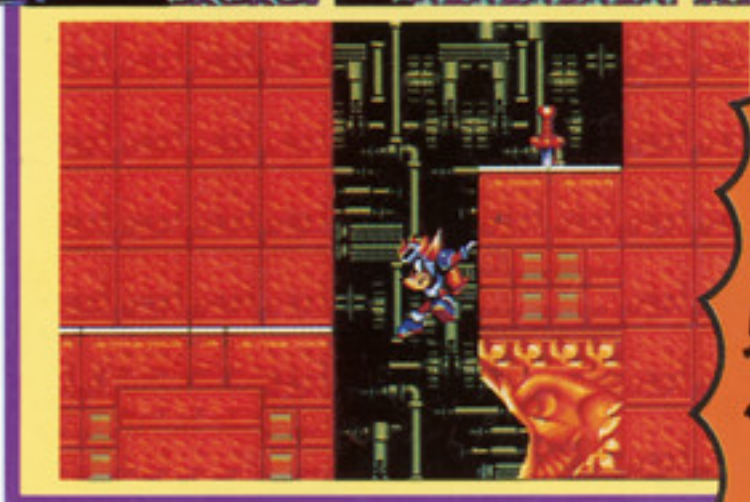
オレのマシンもイカすだろ?

「スパークスター」の秘密コラム2

伝説のヨロイの謎を解け!

その昔7人の賢者が、邪悪の化身を倒したロケットナイトの力を封印した、という伝説がある。封印を解く鍵は、特殊な剣にあるらしい。

オープニングにまずカギが

こんなところに剣を発見!

「スパークスター」の秘密コラム3

アイテム取ってパワーアップ

ゲーム中に登場するアイテムには、スパークスターの手助けをしてくれるものが多い。そんなありがたいアイテムの一部を紹介しよう。ただし取ると不利になるアイテムもあるので注意。

パワーアップカプセルを取ると、炎の剣「斬炎抜刀術」が使えるようになる。他にも、1UPやライフ回復のアイテムがあるぞ。

青い宝石 赤い宝石

赤なら1個、青なら10個集めると、画面右上のルーレットが回転。アイテムがもらえる。

ロケットパック

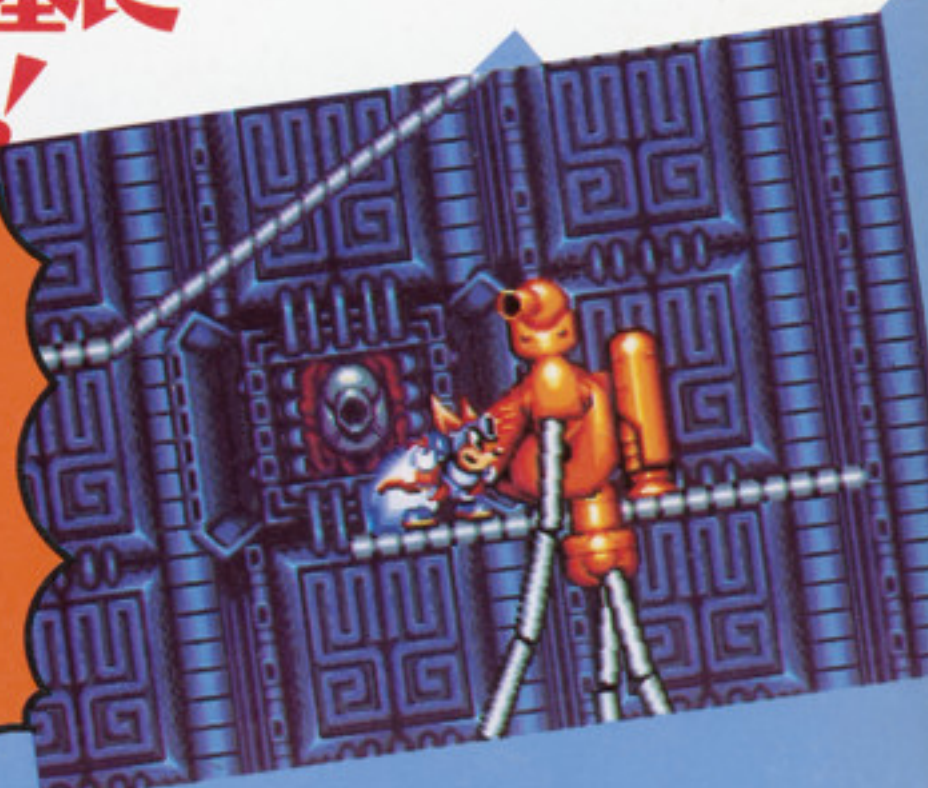
ロケットゲージに関係なく、取ると即座にフルパワーロケットアタックが可能。

パワーアップカプセル

取ると剣が炎に包まれ、破壊力がアップする。ただしダメージを受けると無効に。

STAGE 5 ゲドル要塞につっこめ!

数々の試練を乗り越えて、ついにやってきたのが敵の親玉ゲドルの要塞。ただしここまで来たからといって、油断はまったくできない。なにしろ要塞入口の門は閉ざされているし、苦労して内部に入っても豊富なワナが待ち受けているのだ。一筋縄ではいかないぞ。

まず入口の門を開けるには、門についている4つの砲台を破壊しなければならない。中に入ってからも、いくつかの門が閉ざされていて、それらを開けるためのスイッチを探す必要がある。そして後半には、まるで巨神兵のような(おいおい)ロボットまで登場する。これほど強力な防御網を抜けるには、効果的にロケットアタックを使うしか方法はない。

そしてこの後には、いったい何が待ち受けているのだろうか。続きは次号でね。

またまたへんなロボット登場!

門を開き最深部を目指せ!

門の周囲にある砲台を壊すにも、壁から飛び出すヤリをかわすにも、ロケットアタックを使わなければならない。

スイッチを踏むと?

巨大な円柱のような壁。スイッチを踏むと上下に動き出す。隙間をぬって先に進もう。

開発者さんからひとこと

オープニングのロボ対戦はキャンセルせずに必ず勝とう。あとEASYモードの最終ボスの顔が……このモードでしか見れないからやってみてくれ。それとスーファミ版とは操作方法、ゲーム内容が違うから両方ハードを持っているユーザーは買ってくれ。（TAT）

©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

魂斗羅 ザ ハードコア

グレードとテンションが上がってきたぜ！

完成度ゲージ 90%　2人同時プレイあり

- ●コナミ
- ●9月23日発売
- ●9,000円
- ●ACT
- ●16M

レイ・パワード

シーナ・エトランゼ

ブラウニー

ブラッド・ファング

豪快に撃ちまくって突き進め！

ハードアクション「魂斗羅」の最新作が、メガドラで登場するのはみんな知ってのとおり。完成をまぢかにひかえ、先月紹介したバージョンよりも、さらに演出やグラフィックなどの点でグレードアップしている。ここでゲームシステムをちょっとおさらいしてみよう。キャラクターは４人で、それぞれ武器のパワーアップや水平射撃高度が違っている。以前の紹介では体力がそれぞれ違っていたが、４人とも統一されたようだ。その魂斗羅戦士を操作してステージを進んで行くのだが、この「ザ　ハードコア」ではシリーズ初のステージの分岐があるのだ。その進む道により、展開もエンディングも様々なものが用意されているぞ。今回は、第１段階の分岐を含めた、ステージ６までを紹介してゆくぞ。下で、キャラ操作の細かい点やストーリーも紹介しているので、そっちもチェックしてくれ。

キャラクターの顔が良くなった!?

ブリーフィング

治安維持システムが何者かにハックされた。

ステージ開始前に、このようなブリーフィング画面が入る。命令をよく聞けよ。

この男が魂斗羅チームの司令

この男こそ、魂斗羅チームを作り上げたドイル班長なのだ。また、レイ・パワードの能力を見い出した男でもあるぞ。キビシそうな人だが、カッコイイよなやっぱ。

STORY

エイリアン戦争から５年後、人類は復興への道を歩んでいた。しかし、戦後の混乱は続いており、戦災をまぬがれた一部の地域への人口、物資の極端な集中は、都市を犯罪の温床へと変えていった。また、戦争によって急速に発達した遺伝子工学やサイボーグ技術は、従来では考えられなかったような新しい凶悪犯罪を生み出していた。これに対抗すべく、政府は特別チームを設立し、プロ中のプロが集められていった。
「総合軍機動部隊特殊任務班K－X」。人々は彼らをエイリアン戦争の英雄になぞらえて「魂斗羅部隊」と呼んだ。

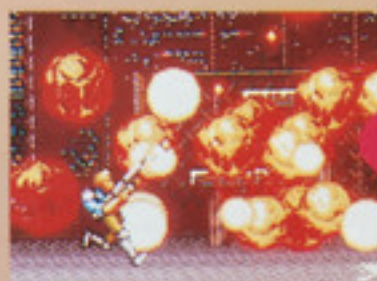
●

クリスマスイブ――混沌の街もイルミネーションに飾られ、誰もがひとときの安らぎと幸福を謳歌していた。しかし、人々の預かり知らぬところ、この瞬間にも犯罪の魔の手はジワジワと進行していたのだ。
都市の防衛システムを制御する軍のコンピュータに何者かが侵入した直後、無人の機動兵器が突然暴走を始めた。無差別に人々を襲い、すべてを破壊してゆく機動兵器。その機動兵器群を鎮圧せよとの指令を受けた「魂斗羅部隊」は、ただちに現場へ向かった。だが、これはさらなる巨大な陰謀との闘いの序曲にしかすぎなかった……。

戦闘状況によって操作を使い分けろ!!

ショット１とショット２

キャラのショットには、動きながら撃てるショットⅠと立ち止まって撃つショットⅡがある。撃ちながらウエポンセレクトボタンを押すことにより、切り替えが可能。状況により使いこなしてこそ魂斗羅だぞ。

or

ショットⅠは、強行突破などにも使えるのだ。

ショットⅡは、ボス戦などの集中攻撃に使える。

スライディング

魂斗羅シリーズ初のアクションとして、スライディングが加わった。下キーを入れている状態でジャンプボタンを押すとできるぞ。また、スライディング中は無敵で、しかも攻撃力もあるのだ。突っ込んでくる敵などに有効だぞ。だが、スライディングの後、少しだけ動けない。

無敵だ!!

©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ステージ6までいっきに駆け抜けるぞ！

STAGE 1 CITY

街を破壊しまくっている機動兵器を叩くのだ！ 最後に待ちかまえる男は!?

聖なる夜に始まったメカの反乱を鎮圧するのがこのステージの目的だ。市街地で、無人機動兵器を相手に闘うのだが、最後には有人機動兵器の姿が。誰が乗ってんだ！

目に見えるヤツはすべて敵。撃つべし撃つべし！

でけえぜ マキシマム・ジャンボ！

レーザーによる間接的攻撃などをしてくる。ヤツのつぶらな瞳が弱点だぞ！

有人機動兵器とのバトルだぜ！ 誰が乗ってやがる！ 出てこい！

ドキューン!!

デッドアイジョーと名乗る男が逃亡。追うか!?

この男は!?

STAGE 2 HIGHWAY

デッドアイジョーを追え!!

謎の男デッドアイジョーを追って、ハイウェイを突っ走る。魂斗羅が乗っているのは、変形バイク・モトロイドだ。最後には、3Dの戦闘が待っている！

いきなり激しい

ハイウェイバトル！ 向こうから敵がやってくるぞ。

ハイウェイスパイダー

高速トンネル内をローリングしながら攻撃してくる！

ジョーが乗り込んだ小型戦艦を撃沈！ しかし、突っ込んできやがるぜ！

高機動追尾ロボットに乗ったジョーの反撃がぁ！

STAGE 3 DOG FIGHT

バイオ研究所へ向かえ!!

デッドアイジョーを追わずに、襲撃されたバイオ研究所へと向かう。こっちは、空中戦がメインなのだ。エアパトロールの飛行機がグリグリ回転して見物だ。

追撃してくる敵を、自滅に追い込む攻撃をせよ。

エアパトロール

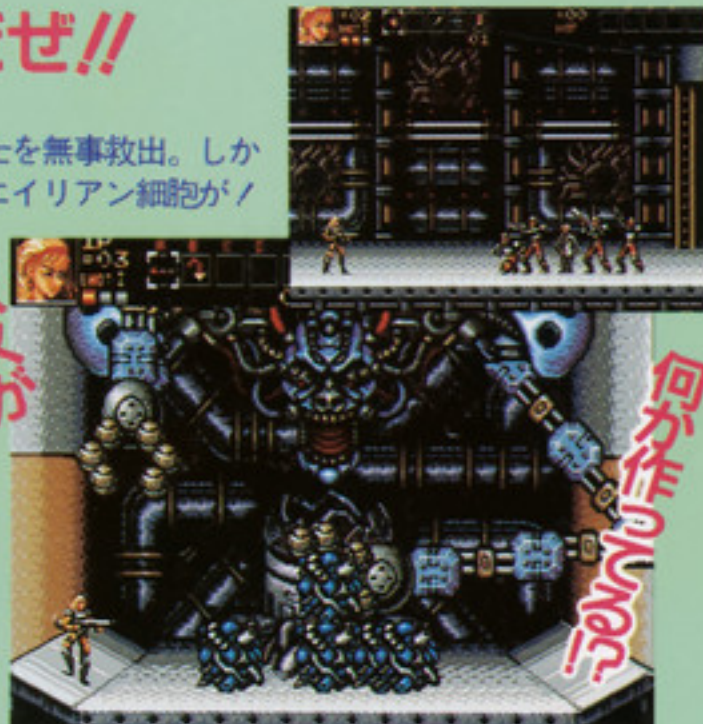
バリバリの空中戦だぜ!!

空中でも、敵の追撃が激しい。とにかく撃つしかねぇ！

今度は飛行大魔人ワンダーバードが相手だ。すげー名前……。

博士を無事救出。しかしエイリアン細胞が！

ボスが

何か作ってる!?

STAGE 4 JUNK YARD

狂気のハッカーノイマン・カスケード逮捕のためスクラップの山へ向かえ！

この事件の容疑者、ハッカーのノイマン・カスケードのアジトを襲撃するぞ。ヤツのアジトは、スクラップ置き場の地下にある。スクラップの山から突然敵が飛び出したりするので、不意を突かれるなよ。

先日の機動兵器暴走事件を起した
ハッカーの正体が判明した。

ノイマン・カスケード。重度の麻薬中毒者で、天才ハッカーでもある。

鉄クズの嵐！

スクラップから敵が飛び出す！ どれがスクラップでどれが敵なんだ!?

ゴミの集まりダストマン

クズ野郎と思ってナメていると、手痛い反撃が来る！

でも強い!!

バーチャルゾーンの罠にはまってしまった。星座が攻撃してくる。すげーぞ。

バーチャルゾーン!?

こっちはパネルが組合わさって、いろんな物に変身！

いよいよ中盤!!気を引き締めて戦うべし!

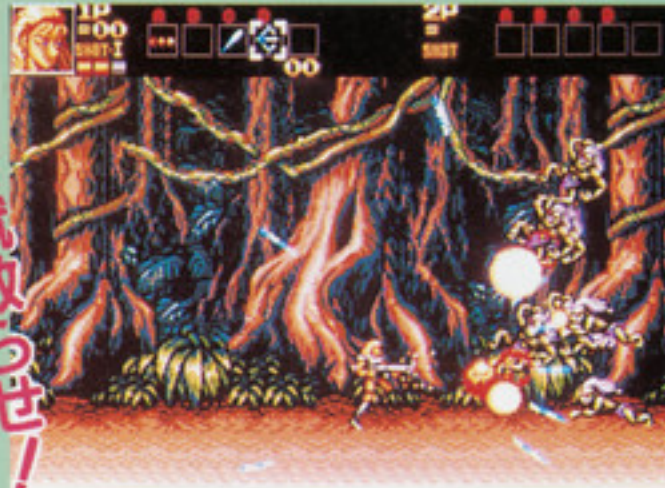
STAGE 5 JUNGLE

生態実験を繰り返す黒幕バハムート大佐の基地潜入のため、ジャングルを走れ!

ノイマン・カスケードの自白により、黒幕の正体が確認された。そいつの名は、バハムート大佐。2年前から姿を消していたが、ヤツが裏で糸を引いていたのだ。はたして、その目的は!? 秘密基地があるジャングルへ向かって真相を究明するしかないようだ。行け!

コイツがバハムート大佐

2年前に軍事クーデターを画策するも、失敗し、以後消息不明。その男が、この事件の黒幕だったなんて!

ザコを蹴散らせ!

謎の原住民なのか、それともバイオ生物なのか。次から次へと際限なく湧いて来るぞ。邪魔だぁ!

またまたデカイやつが!

滝の向こうから出現するミヤオカッパー。手で足場を持ち上げるのだ。口からも激しいショットが!

恐竜の上で白熱バトル

ジャングルには、なぜか恐竜が! 目玉をキョロキョロしてリアルだぞ。うぁ、こっち見るなぁ!

よく動くよなあ

中ボスのエビルスノーマン。ウニウニ動く手足がキュートだが、攻撃はハード。踊りがウマいマツだ。

デッドアイ・ジョー再び……!?

このステージの最後で、ステージ1の分岐の結果が出る。それはどんなことかと言うと……まだ秘密なのだ。結構カッコイイとだけは言っておく。ムヒヒ。

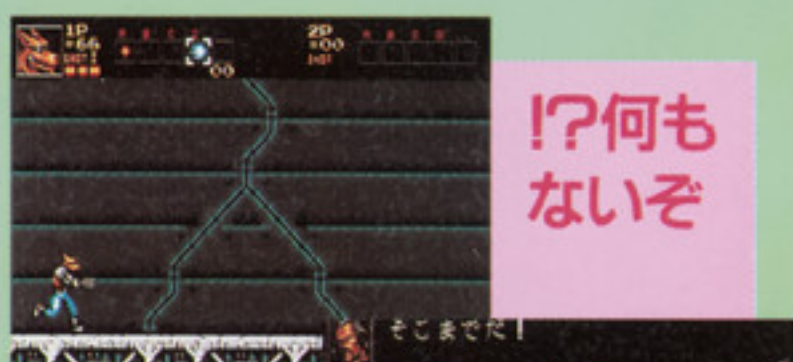
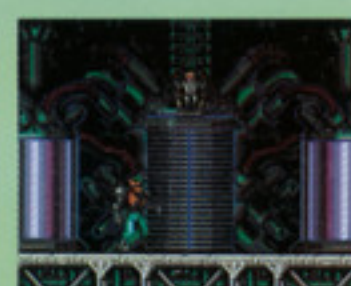
STAGE 6 TRAP

バハムート大佐を追いつめる魂斗羅戦士 しかし最大のピンチが迫る!

ジャングルの秘密基地に着くも、それは罠だった! 手も足も出ない状態で、2つの選択を求められる魂斗羅。これが分岐になっているのだ。どっちに決めるかは、君しだい。それでは、この先がどうなっているのか、ちょっとだけ見せてしまおう。

!?何もないぞ

ムッどこだ!

ちょっと待てコラ

基地に着くも、もぬけのカラ。と思いきや、大量の兵士と共に大佐が! 隣にはマンドレイク博士もいる!

博士の作ったモンスタージェネシスマシンから、見たこともない敵が!

博士のバイオモンスターズを倒すんだ!

まだまだ合体する

開発者さんからひとこと

開発者の命削り度40%増(当社比)のこのゲーム、エンディングはズバリ6種類だ。さらに使っていたキャラクターや2人同時プレイなどの条件によって、それぞれ少しずつ違いがあるんだぜ。全部見るまで遊び倒してくれ! (おおあじ)

パノラマコットン

今回は豪華な構成と特別付録が満載！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●サンソフト
●８月12日発売
●9,500円
●SHT
●20M

ひさびさに完成度の高いシューティングです！

バランス調整、グラフィック、サウンド＆音声などなど、すべてにおいてこだわった作りの「パノラマコットン」が、とうとう発売されます。最近あまり勢いのないシューティングゲーム界においては、ひさびさによくできた３Ｄ作品といえるので、アクション派のユーザーもプレイしてみてほしいぞ。

さて、今回は前号予告どおりステージ３〜４および、初期出荷ぶん購入者だけが特典としてもらえるという「パノラマコットン湯呑み」の現物をドカンと見せてしまおう。しかも、おまけにタムラ氏の描き下ろし豪華保存版イラストまで掲載するという、ＢＥメガにはめずらしい大盤振舞いの構成なのだ。１年以上も待った甲斐があるってもんだね。

ストーリーはアーケード版のつづきから！

4分以上にもわたるオープニングデモは、カット数の多さもさることながら、グラフィックの緻密さも素晴らしい。ただし、これは決して「デモだけのゲーム」ではないので、そのへん誤解のないようにね。

伝統(？)のティータイムも３Ｄ処理だ！

メガドラでも(失礼)超鮮明な音声であの「いっくぽ〜ん」が拝聴できる！

これまで幾度も触れてきたけど、このゲームの音声はホントに鮮明。おそらくカートリッジソフトでは一番のクオリティと認めてもウソではないだろう！

これほど音声が鮮明な理由は、開発元のサクセスが優秀な音源ドライバ（簡単に言うとサウンドの制御プログラム）を独自に開発した結果なのだ。もちろん。音声に限らずＢＧＭの音色も絶品であることは言うまでもない。

しかも21種類もの音声があるのだ

魔法使用やステージ開始時など、聞いててシアワセな音声がいっぱい！

コンティニューは「ふっか〜つ！」の後に「てんてけて〜ん」と元気にゲーム再開だ。

希少価値のアイテムになる可能性大！「パノラマコットン」特製湯呑みがソフト購入者全員に送られるぞ

かつてＸ68000版「コットン」でも製造されたという特製コットン湯呑みを知っているかな？

なんとメガドラの「パノラマコットン」でも発売を記念して、ソフト購入者全員にパノラマコットン湯呑みがプレゼント（送料390円のみユーザー負担）されるのだ！　ただし、この特典は初回販売ぶんだけの限定版なので、発売日に買わないと入手する機会は２度とないぞ！

これです

原画

©SUNSOFT 1994 ©SUCCESS 1994

あっちこっちと目まぐるしいステージ3

大回廊がメインのステージ3には、ステージ1と同様にコース分岐があるけれど、ルート選択の幅が多く、展開もますます激しくなっているぞ。ここをプレイする時は、とにかくいろんなルートを選択してみよう。

1回だけではわからない発見がいろいろあるはずだ。中でも大回廊の外（特に右のルート）は空の背景がナイスなので、絶対に見てほしいところ。

ちなみにCOBOSSのアラビンは、ルート選択によっては2回会える場合もあるし、逆に1度も会えないこともあるぞ。さらに、カンガルーパネルの色を揃えると隠し通路にボカンと突入することも……。

複雑な大回廊

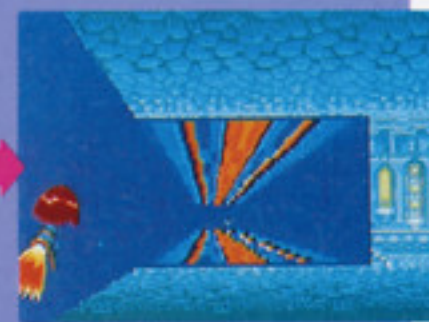
ほとんどが壁にしきられたステージだけに、しっかり弾よけしないと難しい。クリスタルを取る時も慎重にいかないとね。

外には美しいパノラマ

ず〜っと左のルートを選択していると、建物の外側に出られる。ああ、なんという解放感！

選んだルートで展開が変わる

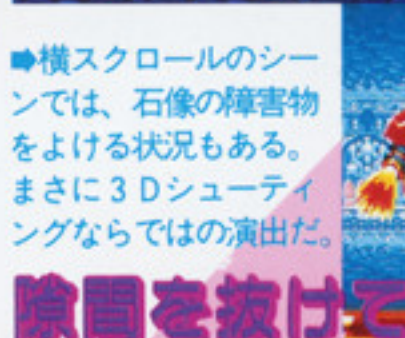
こういった像が道の中央をしきっている場所などでは、左右どちらかを選択して進もう。すると……。

出口のあたりで今度は横スクロールとなる。そしてしばらく戦っていると、つきあたりにたどり着いて……。

新たなルートへと突入だ！　このような、意外性のある3D表現も「パノラマコットン」の魅力の1つだ。

熱いキッスの嵐

⬅かわいい女の子のホットな投げキッスに、コットンもメロメロ？　なんか、倒すほうが悪者みたいじゃなあい？

隙間を抜けてね

幅の狭い通路に、行く手をはばむ壁が！　ここを最高速で抜けられるようになったら、もう君はエキスパートプレイヤー。

➡横スクロールのシーンでは、石像の障害物をよける状況もある。まさに3Dシューティングならではの演出だ。

COBOSS アラビン

じゃ〜んけ〜ん

本体を撃っても効かないアラビン。実はこいつの出している手と、旋回している3つの球に秘密が！

ぽん！

じゃんけんの要領で、勝ちになる球を撃とう。後出しジャンケンなのにうっかり負けたら恥ずかしいぞ。

BOSS サーカスチャーリー

ボヨ〜ン！シャキ〜ン！

そして多彩な攻撃！

はるか遠くからロケットのごとく飛来し、腕のパーツと合体するボス！　初めのうちは装甲を撃ってもダメなので、ヒラヒラと舞うカードを利用してダメージを与えるのだ。

反射ビームをよける

小さい頭から放たれるビームが画面内をワイプ。だんだんと迫りくる感覚がたまらなく怖い。先端を見てかわそう。

精緻を極めた内部の構造！

少しずつはがれる装甲の内部には、緻密なメカがぎっしり！　これこそ職人的作りのゲームだぜ！

カンガルーパネルと隠しルートとアイタタ地蔵とのあやしい関係

色を同じにすると

各ステージにあるパネルを撃って、すべてオレンジ色に統一すると、ワープホールや隠し通路が現れて……。

アイタタ地蔵が！

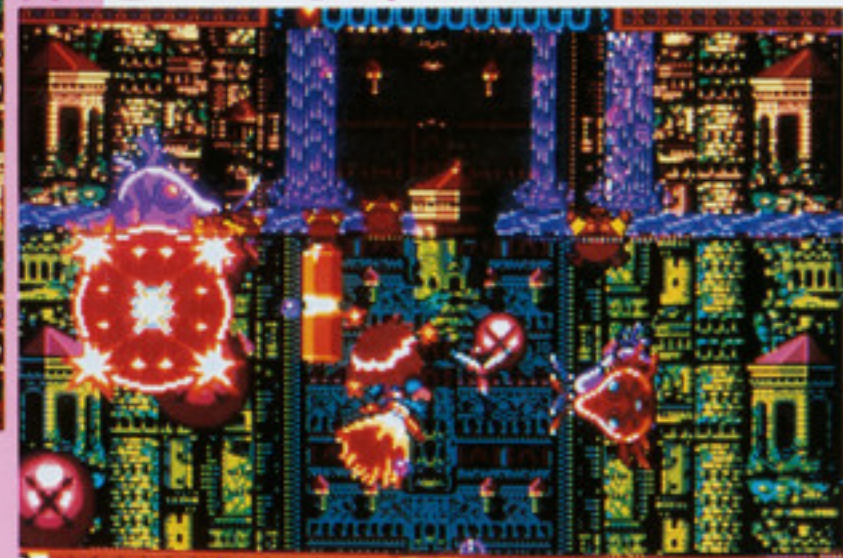
ボーナスシーンに入れる！　アーケード版でおなじみのアイタタを撃って、アイテムを稼ごう。

ますます美麗な背景に酔いしれるステージ4

さらに驚愕の演出がめいっぱいのステージ4！　スタート地点から海底空洞、そして溶岩地帯へグイ～ンと移動する時の、背景の移り変わりが見ものだぞ。そしてここをクリアすると、いやがうえにも盛り上がるラストステージだ。この先の展開、そしてエンディングは、実力でじっくりと観賞してくれ！

今度は熱～い溶岩地帯

背景に浮遊している巨大な岩をじっくり見てみよう。ちょっとすごいことが起きるよ。

冷た～い水中から

冒頭は下へスクロールし、いきなり水中へ飛び込む。うひゃ～、見るからにひゃっこい！

海底空洞を通って

障害物をかわすのが熱いシーン。ショットのパワーを上げていないとたいへんだ。

特別ふろく

「パノコ」発売記念　タムラ氏描き下ろし

納涼　ミニピンナップ

いつもお世話になっているBEメガ読者へ、暑中見舞い代わりに右のピンナップをお贈りします。きれいに切り取って、君のセンスで栄えるところに飾ってね。

開発のサクセスタムラ氏から暑中お見舞い

お久しぶりです。開発のタムラです。いやぁ～、すっかりお待たせしちゃってメンゴ！メンゴ！（死語４日）。なんとか、やっとこさ、発売できます。思い返せば最初から試行錯誤の連続で、一時はほんとにギブアップしかけたこともありました。お世話になった皆さんにこの場を借りて暑中お見舞い申しあげます。プログラマーの桑原君ごくろうさま。某スーパー32Xソフトの開発がんばってください。音楽の磯田さん、最後までいろいろお世話になりました。サンソフトの河合様、ムリ言ってすみません。デバッグの伊藤様、お元気してますか？　デザインフィニッシュの奥村様、仕上がりを楽しみにしています。その他の関係者の皆様、そして「待望の新作ランキング」に毎回選んでくださったユーザーの皆様、本当にありがとうございました。すごく励みになりました。かなり難産ではありましたが、「パノラマコットン」はなんとか日の目を見ることができそうです。どうかよろしくお願いしま～す。

パノラマコットン
PANORAMA COTTON

タムラ氏より追伸……全然関係ないけど最近小説が俄然面白いので、ゲームをやった息抜き（逆かな）にでもどうでしょうか。■おすすめベスト３■
1『リング』鈴木光司（角川ホラー文庫）、2『クラインの壺』岡嶋二人（新潮文庫）、3『ダレカガナカニ』井上夢人（新潮ミステリー倶楽部）

ロックマン メガワールド

ハードなアクション野郎は必ずやれ

●カプコン
●9月発売予定
●8,500円(予)
●ACT
●16M+B・B

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

古きを知り新しきを知るうえに 1本で3本以上の楽しみが!!

難易度は高いけれどバランスが悪いわけではないアクションゲームはどれか？　そう聞かれれば、たいていの人がこの名前をあげる。ファミコン版の「ロックマン」シリーズだ。最近では、ゲームボーイやスーパーファミコンに登場するだけではとどまらない。なんと、「ロックマン」のキャラクターを使ったおもちゃや学習机が発売されるなど、キャラクター人気も高くなっている。

その「ロックマン」が、ファミコン版の1作目から3作目を1つにまとめてしまい、メガドライブにも登場するという話は、先月号の特報で真っ先に紹介した通りだ。気がつけば、すでに発売日が来月に迫っている。そこで、今月は2ページに渡って移植のデキやメガドラ版の内容を紹介していくぞ。

ROCKMAN MEGA WORLD

ボスと戦うことを考える前に ボスと会えるかも重要なワケよ！

いままでの「ロックマン」シリーズすべてに共通して言えることだが、ボスと戦うことはボスに会ってから考えても遅くはない。逆に、ボスに会うまでの道中がとてつもなく難しいのだ。ザコと呼ぶには危険なひとクセもふたクセもある敵キャラクターや、意表をついたトラップの数々。すべてを最初のプレイでクリアするなど、奇跡に近いだろう。傷つき倒されながら、1つ1つ攻略パターンを築き上げていく。これがゲームの醍醐(だいごみ)味でもある。

メガドライブ版の「ロックマン」も、もちろんその醍醐味がきちんと移植されている。細かな攻略は発売直前に譲(ゆず)るとして、まずはどんなものがあるかだけでも知っておこう。

メットの下に

3作すべてに出現するメットール。ヘルメットで身を守っているため、顔を出した時でないと攻撃できない。

殻には注意

「ロックマン2」のバブルマンステージに出てくるタニッシー。撃つと殻が飛んでくるのだ。

卵が落ちてくる

空から卵が落ちてきたら、撃ち落とさなければダメ。撃ちもらすと卵が割れて、中からたくさんの子供が発生してしまう。危険。

突然くる!!

足場の下をうろついているモンキング。こちらが接近すると、突然飛びかかってくるぞ。

ジャンプで避けろ

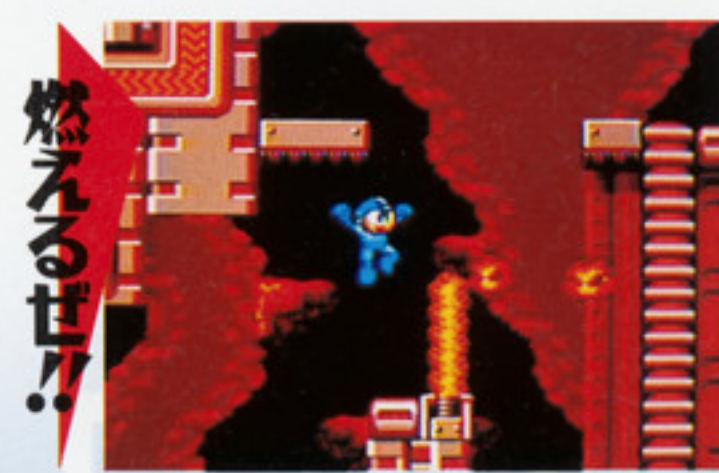
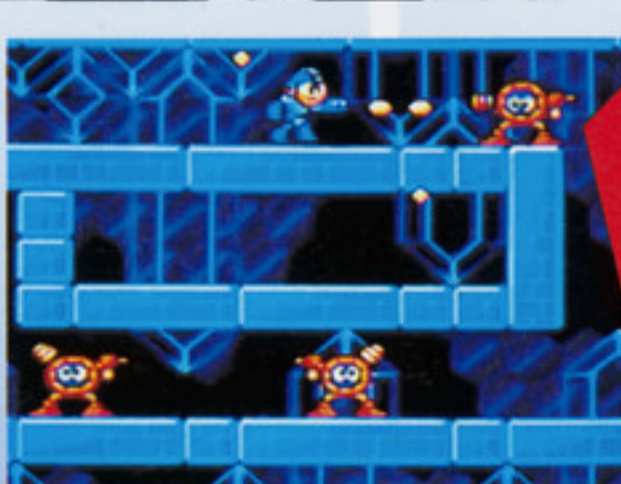
「ロックマン2」に登場するフレンダー。炎をまたぐようにジャンプをして攻撃するしかない。

トラップなども 多種多様ですげえぜ！

燃えるぜ!!

突如として火柱が立ち上がる。頃合いをみはからって飛び越すか、ダメージ覚悟で突撃だぜ。

すべるぜ!!

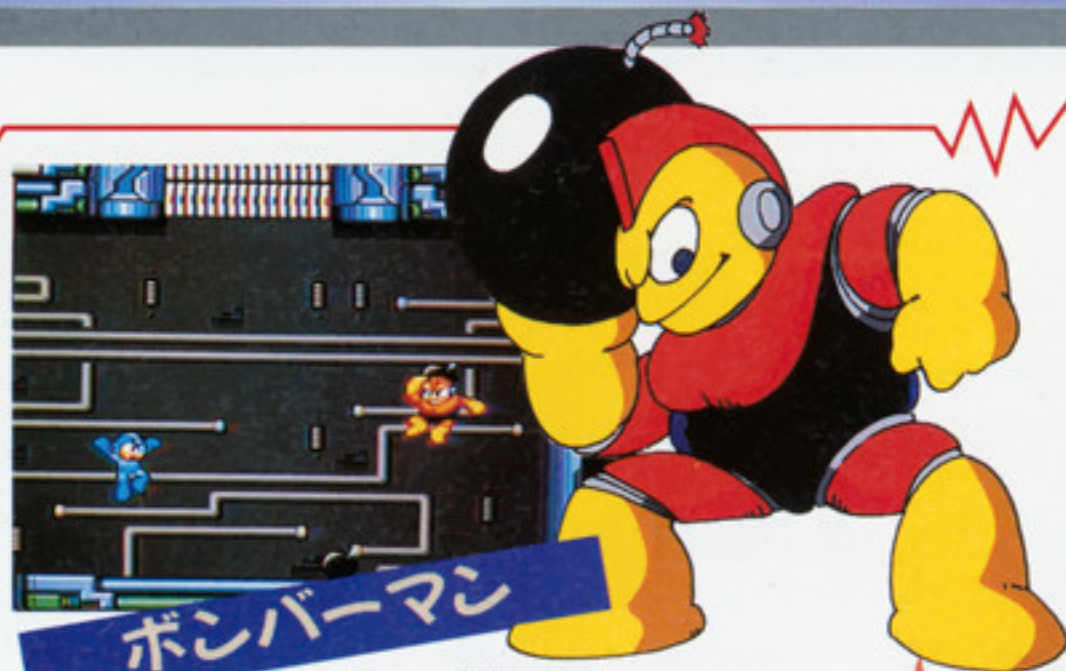
地面が凍っているため、止まったと思っても慣性で進んでしまう。ジャンプして止まるとよい。

しびれるぜ!!

電気がまぶしいところでは突撃しないこと。シビレるだけだぞ。でんこちゃんもそう言っている。

©CAPCOM

手ごわいヤツらがあふれんばかりに大爆発！

ロックマン

登場するボスキャラクターは、カットマン、ファイヤーマン、ボンバーマン、ガッツマン、アイスマン、エレキマンの全6体。いずれも元々はロックマンの生みの親であるDr.ライトが作ったロボットだ。コイツらを倒すことでロックマンは新たな武器が手に入る。敵によってはこの武器を使わないと倒せない、なんてヤツもいる(通常の武器は除く)。その逆で、この武器を使えば素早く倒せる敵もいる。攻略するステージの順番を考える時は、武器と敵(特にボスキャラクター)の相性を考えよう。ちなみに、ここでは真っ先にカットマンのステージを選ぶと攻略がスムーズに進むぞ。

ボンバーマン
ジャンプを繰り返しつつ、ボムを投げてくる。落ち着いて狙おう。

アイスマン
氷の上をすべるように走りながらアイススラッシャーを撃ってくる。動きに惑わされているとツライ。

全6体！

ファイヤーマン
突進してくることよりも、燃え続ける炎が厄介だ。炎には氷でしょ。

ガッツマン
地震を起こしてロックマンを動けなくする。岩も投げてくるぞ。

ロックマン2 〜Dr.ワイリーの謎〜

ボスキャラクターは、ヒートマン、クイックマン、クラッシュマン、フラッシュマン、ウッドマン、エアーマン、メタルマン、バブルマンの8体。ノーマルな武器で戦うには、エアーマンかメタルマンあたりが適当か。フラッシュマンでも対抗はできるはずだ。次にどのステージを選ぶかによって、先ほどあげた3体のステージから、どのステージを選ぶかが決まるだろう。

バブルマン
泡を出して攻撃してくるだけでなく、弾まで出してくる。泡を避けながら攻撃の機会を待て。

クラッシュマン
飛び上がって真上からボムを出す。爆風には注意せよ。

全8体！

ウッドマン
木の葉で身を守りながら、葉を降らせて攻撃。燃やしてしまえ。

ロックマン3 〜Dr.ワイリーの最期!?〜

登場するボスキャラクターは、スパークマン、タップマン、シャドーマン、マグネットマン、ジェミニマン、ハードマン、スネークマン、ニードルマンの全8体。最初に選ぶなら、スネークマンのステージがいいだろう。スネークマンからサーチスネークをもらってジェミニマンと戦う。そして、ジェミニマンからジェミニレーザーをもらってニードルマンと戦う。この手順で序盤(じょばん)を乗り切ろう。

スパークマン
多彩な放電攻撃でロックマンを苦しめる。しびれるぜ。

全8体！

タップマン
高速回転しながら、駒を飛ばして攻撃を繰り返す。有効な武器はハードマンからもらえるハードナックルだ。使えばかなり楽。

ハードマン
大きな体を生かして、ロックマンを押し潰そうとする。ロケットパンチも出る。

メーカーさんからひとこと

ロックマンがこの世に登場したのはもう7年も前のこと。ロックマン1〜3をプレイしたことのない人も多いんじゃないのかな？ そんな人は迷わず「メガワールド」をLet'sプレイ！ もちろん、すでに1〜3をクリアした人も十二分に楽しめるぞ!!　(ニセYa.!魔王)

サムライスピリッツ

でも侍さんはちょっと少ないです

完成度ゲージ 50%　2人対戦プレイあり

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●ACT
●容量未定

ちょっとマニアにいろんなことを試してみよう!!

待ちに待ってた侍が、やっと来た来たやっと来たぁ！　でも、まだ中央に数字があるバージョンなんだ。ごめーん。ま、それは気にしないとして（オイオイ）今回は、刀のことや演出に注目して、ちょっとマニアックにサムスピを見ていくぞぉ。だって、みんなもう知っているサムスピだもん、キャラ紹介なんてしたってつまんないもんね。それは完成してからのお楽しみにしといて、束(つか)の間、つき合ってくだされぇ！

ムチャすると刀が!!

己の分身である刀を、何度かぶつけ合わせてみよう。カチン！と気持ちいい音がしたと思ったら、あら。

刀が粉々に砕け散ってしまったぞ。そうなると、この勝負、刀ナシで闘うしかなくなるのだ。キッツゥ！

切れる！ ねぇ切れちゃうの!? まっぷたつですハイ!!

サムスピは、やられ方も凝っている。刀で闘うワケだから、斬(き)れるのはもちろんだ。特にまっぷたつは、結構ショッキングだったりするよね。女性キャラでも容赦(ようしゃ)なく斬られるから、さらにショッキングだ。メガドラ版でもちゃんと再現されているぞ。惜(お)しむらくは、アースクエイクの縦輪切りが見れないってとこかなぁ。

スパァ!!

しゃぁ大斬りでトドメを刺した！　普通のゲームだったらここで倒れるか何かするんだけど。

うりょほほー

ああ…無情

サムスピは相手がまっぷたつになるのだぁ！　モーコン級ショック。

“怒りメーター”は時代の先駆だったのよ！

サムスピの特徴であり、当時の時代を先取りしていたシステムに〝怒りメーター〟がある。これは、みんなももう知ってのとおり、ある程度の攻撃を受けるとメーターが上がっていき、最終的に〝怒り〟の状態となって攻撃力が上がるシステムのことだ。これがあるおかげで、豪快な勝ち方や一発逆転が狙えるワケだね。このゲームが初めて登場した当時としては、体力メーター以外にメーターがあるということで、けっこう新鮮だったけど、今では某「～X」とかにも似たようなメーターがあることからも、やはり格闘シーンに与えた影響は大きいと言えるだろう。ちなみにこの〝怒り〟は、キャラによって〝怒る〟速さやその持続時間、攻撃力の強さなどがそれぞれ違う。その詳細はまた次の機会に紹介する予定だが、ゲーセンの対戦で、怒メーター爆発はさけたほうがいいぞ。

血管切れまくり

ワンフーと覇王丸。この2人は特に怒りやすいのだ。普通に対戦していると、2回は怒る。ヘタをすれば、3回怒ることも可能なのだ。そんな時に攻撃くらった日にはあなた、もうすごいことになるぞ。ホント。

ふつうだと

こちらは、怒らないで大斬りをした場合。千両狂四郎の体力メーターを見てね。普通だとこれくらいの攻撃力だ。まぁ、怖くはない程度だ。でも、下の怒った時のとくらべてみてると……。

ひかえめなの

覇王丸達と違って、ナコルルなどは怒りにくいキャラだ。逆に怒った時の攻撃力にはすさましいものが！

怒るとこれかぁ!!

スファァ！　ねね、スゴイでしょ。ひと斬りでコレだもんね。こんな時にゃ勝負に出られないでしょうが。

ORIGINAL GAME©SNK CORP. 1993. REPROGRAMMED GAME©SEGA/SAURUS 1994

ナコルルにくわしくなる!!

アイヌ・ナコルルについてちょっと

ナコルル出生の地アイヌ

アイヌの少女ナコルル。彼女みたいなカワイイ女の子を、アイヌ語でポンメノコというんだ。いやぁ、ポンメノコだね君。

このクマ
アイヌにとって、クマは食料を与えてくれるカムイなのだ。そして、クマはイヨマンテ(熊送り)の儀式で、もといた神の世界へ帰っていく。

他の動物
背景の中には、北海道にいなかった動物などもいる。ちなみに、アイヌの人々も犬を狩猟用に飼っていたんだよ。

対戦格闘ゲームで、アイヌが登場するのはこのゲームのみ。今では三鷹市のポスターにもなっちゃって人気のナコルルだけど……ちょっと待て!ナコルル=アイヌと考えていないか!? てなわけで、ちょっとここでアイヌについて解説してみようかな。アイヌとは、北海道を中心として住んでいる人々のこと。日本文化と違い、独特の文化を持って生活をしていた人々のことなんだ。彼らは、主に狩猟や鮭を中心とした漁業などをして生活していて、チセという家がいくつか集まったコタン(集落)で暮していたんだ。そして、さまざまなカムイ(神)がいるおかげで、自分達は暮らしていけるんだと考えていたらしい。そのカムイとはたとえばクマであったり、フクロウであったり、火であったり、どこにでもカムイがいると考えられていたんだ。みんな「イヨマンテ」という言葉を聞いたことがあるかな? これは、地上に動物の姿を借りて降り立ったカムイを、神の世界へ丁寧に送り返そうという儀式なんだ。たとえば、狩りでしとめたクマなどは、自分達に食料を与えてくれたカムイとして祭られ、そのカムイを神の世界へ送り届ける儀式がイヨマンテなワケ。だから森の動物達と仲良しであるナコルルなどは、そのカムイとお友達になっちゃってるということになるんだ。もちろん、タカもカムイとして祭られることもある。ん? という疑問点は、数え上げたらキリのないナコルルだけど、少なくとも間違った解釈だけはしないでほしい。でもまぁしょせんは、

ゲームってことでいいか。

[今回は、ちょーと細かいとこまでチェック入れさせてもらいました。ナコちゃんや天草さんのことなど、書きはじめるとなかなか気になる今回のサムスピ。ちょっとマニアックすぎたかな?]

天草四郎時貞アワー

こんばんわ、天草四郎時貞です。今回は特別企画でみなさんに迫ります。

ボスが使えるってうれしいっスよ

メガドラ版のうれしい点は、なんといってもボス、天草四郎時貞がプレイヤーキャラとして使えることだろう。あの卑怯……いや、妖艶な技の数々を、自分で出すことができるんだから。今からちょっと期待しちゃうよね。

ヒョーヒョー **ヒョ〜!!**

透明になって移動する天草さんならではの技も、ちゃんと使える。相手の前後に強弱合わせて4カ所出現できるんだ。これがあるだけでも強いんだけど、またスゴイのがあるからなぁ。

飛び道具は、2種類ある。これは普通に飛んでいくものだが、もう片方はゆっくり飛んでいって戻ってくるのだ。ちなみに、威力もすばらしい。ほんとにもう天草さんてば。

消えるしー

一定量のダメージを食らったりすると、ボフッって消えます。「どこを狙ってる?」とは名言です。高笑いも最高。相手は連続技が入れられません。ハイ。

どっからくんの!!

三角飛びから出る突撃技です。すごく速いので、普通はよけられません。

百裂ビンタすか!!

最大の武器といえば、バレンケストーンとこの連続ビンタです。手首にモーターが入ってると思えるほど高速で、1発くらうと最後まで入ります。その音ときたら、まるでマシンガンのよう。これほど屈辱な技もありませんね。

ヒキョーなくらい強いのよォン!!

セガより一筆

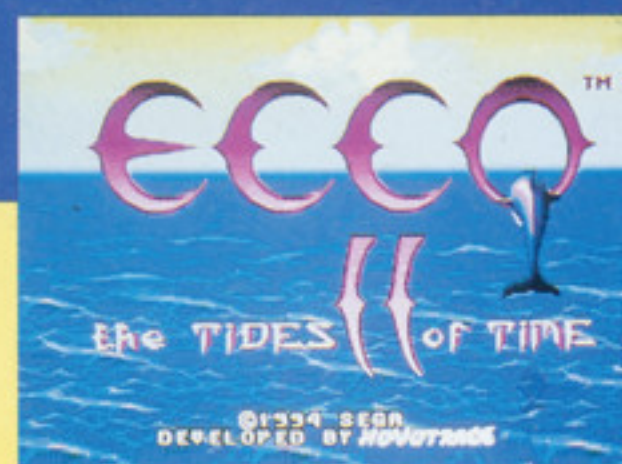
長い間ユーザーの皆様に移植を熱望いただいてきた「サムライスピリッツ」が無事MDに移植されてホントにうれしいっス。後は少しでも早い発売を望むばかりだよね。来月号あたりでは発売日もお知らせできるかも!? 最近は「祝・移植決定」が多くていい感じ。

※参考文献:本多勝一『アイヌ民族』(朝日新聞社刊)

エコー・ザ・ドルフィン2

今度もちょっとたいへんですわ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●セガ
●8月26日発売
●6,800円
●ACT
●16M

世界に先駆け、日本で発売!!

エコーの新たなる旅立ち……

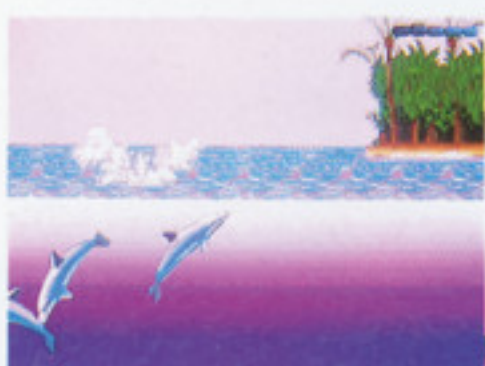
水棲哺乳類、イルカ。そのイルカが主人公の斬新なゲーム「エコー・ザ・ドルフィン」の続編がこれだ。前作よりもリアルに描かれたイルカを含め、海洋生物達と背景の海もさらに美しくなっているぞ。海を泳ぐ快感もさることながら、3Dステージが加わりアクションも前作以上に楽しくなったこの「2」。今回は、世界のどこよりも早く日本で発売されるのだ。

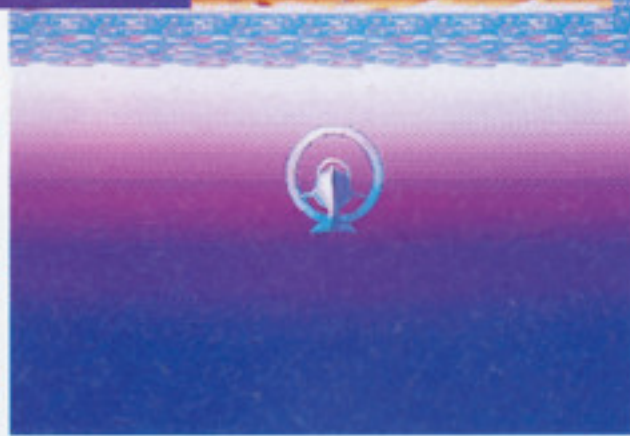
前作で惑星ボルテックスのクィーンを倒し、仲間を助け出したエコー。物語は、そのすぐ後から始まる。それがエコーの新しい冒険の始まりなのだ。

操作的には、前作とほぼ同じだ。初めてでもすぐに慣れる。

OPENING はじまり

仲間を助け出し平和な海に帰ってきたエコー。アステライトからもらった素晴らしい力もそのままに、エコーは仲間達と楽しい毎日をすごしていた。そして、仲間からアトランティスの人々が作った、遠くへ旅ができるテレポートリングの話を聞き、好奇心でそれをくぐってしまう。それがエコーと、地球の運命をも左右するとは知らずに。

平和な海に訪れる異変とは!?

仲間を救ったエコー。再び平和な日々が訪れたのだ。まずは、たくさんいる仲間に歌で話かけてみよう。いろいろなことをしゃべってくれるぞ。そして、ステージ中をくまなく泳いで調べてみよう。何かがあるぞ。

テレポートリングを見つけた。これをくぐると、3Dステージに行くことができる。前作の移動シーンが、これに替わったんだね。

3Dステージ

3Dステージは、一定距離にあるリングを次々とくぐって行く。くぐらないと、左上のリングが1つなくなり、すべてなくなるとミスだ。また、歌を当てるとリングはなくなってしまうので注意。

リングは、海中にあるとは限らない。空中の高い場所にもあったりするのだ。時々ジャンプしてみないと見つからないぞ。くぐるにはBボタンのハイジャンプなどで飛ぼう。

CHECK POINT 1

クリスタルを集めろ!!

2つ目の海では、固定されたクリスタルを歌で動かし、小さな光のある場所まで持っていく。全部で4つ集めれば、次のステージへと行くことができるぞ。クリスタルを動かすコツは、大きく揺さぶるように歌を当てることだ。

クリスタルを光のある場所へ持っていくと、勝手に光のほうへ行ってくれる。運んでいる時に画面外に見失うと、最初からやりなおし。運んでいる時はサメやクラゲに気をつけよう。

力がなくなってしまった……!?

テレポートリングをくぐってやってきた海で、エコーはアステライトが自分にくれたすばらしい力がなくなるのを感じた。アステライトに何が起こったのか!? アステライトの洞窟へ向かうエコー。だが、その前方に突然まばゆい光が出現し不思議な生物が現れた!

海に異変が!! そのとたん、力がなくなり普通のイルカに戻ってしまったエコー。

光から現れた、イルカに似た生き物。前ひれや背中のひれが大きくて長いぞ。どうやってこの海に来たのだろう。しばらくすると、話しかけてくるので、彼の話を聞いてあげよう。それは、エコーと地球にかかわる大切な話だ。

君、誰?

超生命体トレリア!! それは子孫だった!?

TWO TIDES 2つの未来

そのイルカに似た生物は、トレリアと名乗り、自分がイルカの子孫であることをエコーに話す。そして、地球に危機が訪れていることも……。そしてトレリアは、未来の世界へ一緒に来てくれという。かくしてエコーはタイムトラベルで未来の海へと旅立つのであった。トレリアが現れた時と同じ光がエコーを包み、次の瞬間には未来の海へと着いたエコー達。そこには、何が待ち受けているのか。冒険は、まだ始まったばかりだ。

未来の海に着いたエコーとトレリア。別に何も変わっていないようだけどなぁ!?

この植物はなんだ!? これがあるところでは、エコーの動きが鈍くなってしまう。それに、未来でもダメージを受ける生き物がいるぞ。まずは、水面に行ってみよう。

チューブが上へ!?

未来の海は不思議なところだった。海中は巨大な水性植物が生い繁り、空へ海水のチューブが伸びている。そしてその空にはなんと、トレリアの仲間達が自由に飛んでいるのだ!

チューブのある所なら空中にも行ける。しかもトレリアが!

地上よりはるかな上空へ、チューブは続く!!

ここは強制スクロールステージで、どんどん上へと進んで行く。

海水のチューブを泳いで、はるか空へと向かうエコー。それは、エコーが初めて体験する世界だった。チューブは、空のかなたまで延びており、眼下には海と陸地が遠く小さく見える。そして、戸惑いながら進むエコーの前に、巨大なものが現れた!

CHECK POINT 2

ジャンプで渡る

チューブからチューブへジャンプ! これは大切なテクニックなので、覚えよう。

音波でふさげ!!

チューブに開いている穴に触ると、ミスになってしまう。歌を当てると一定時間だけ閉まるぞ。

巨大クラゲ登場!!

SKY LANDS 空の海

その巨大なものとは、なんとクラゲだったのだ! 巨大クラゲは、その太い触手でエコーを地上へとひきずり下ろそうとする。それを必死で逃げきったエコーだが、その先にはもっと驚くできごとが待っているのだった。

これは?

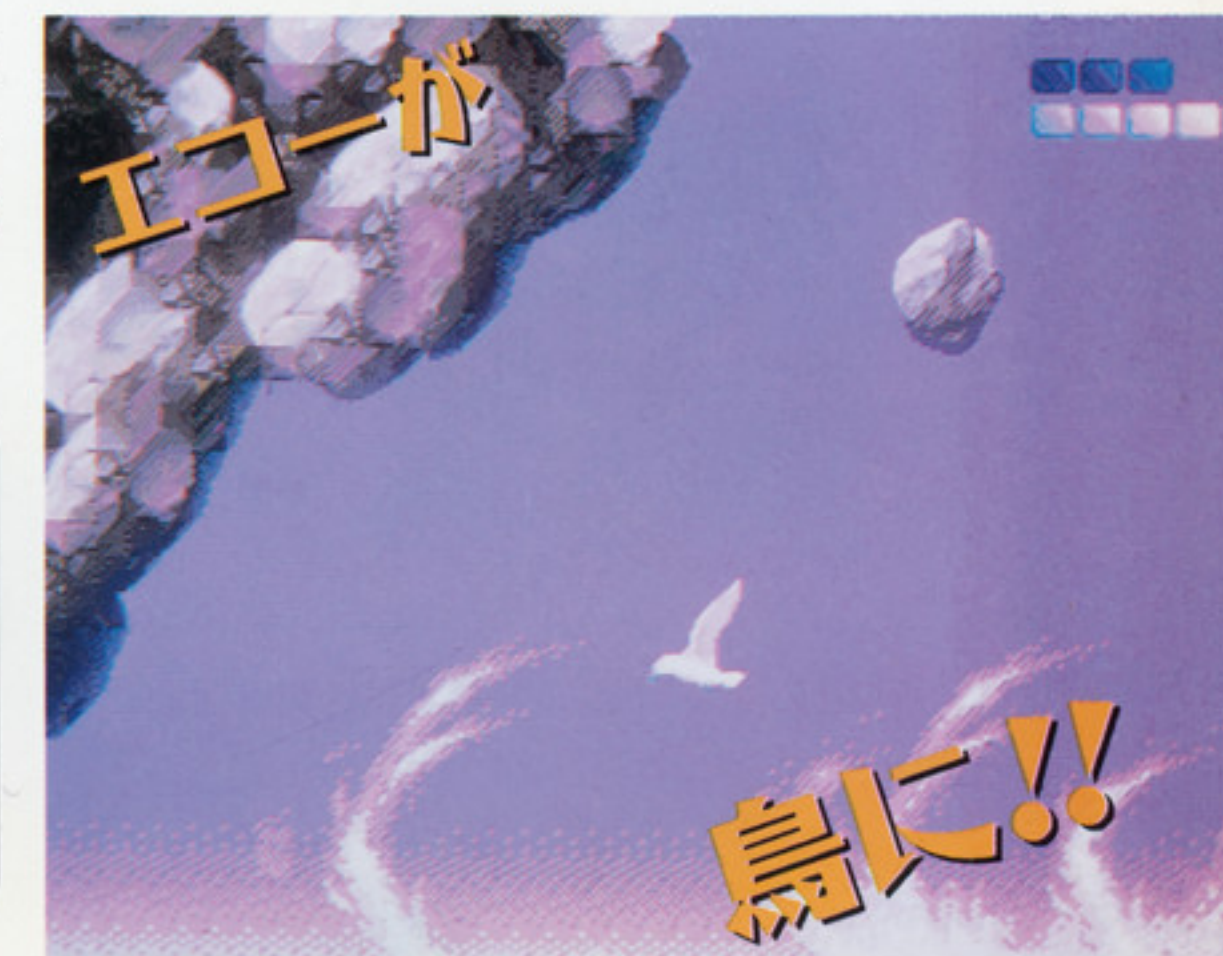
これまた空中に浮かぶ謎の物体。いきおいよくジャンプして触ってみると……!

CHECK POINT 3

よけろ!!

クラゲのいるステージはフリースクロールなので、チューブの中なら自由に泳げる。クラゲを回避するには、スピードを出して振り切るしかないのだ。触手につかまるな!!

泡でジャンプ!!

空中の泡に歌を当てると、反動でエコーが飛ばされる。飛んでけー。

エコーが鳥に!!

アステライトに再び出会うのだ!!

SEA OF DARKNESS 暗黒の海

未来の海で驚くべき体験をするエコー。そしてエコーは、ついに未来のアステライトのもとへとたどり着いた。歌で話かけると、アステライトはおもむろに話出す。未来は2つあり、ここはもう1つの平和な未来であって、もう1つの未来は闇に包まれた世界だというのだ。そして、その原因はエコーが倒したはずのクィーンが地球へ降りてきて、なんとアステライトを倒してしまったからだという。だが、それを阻止し、平和な世界にできるのは、他ならないエコーであるというのだ。この事実を聞かされたエコーは、アステライトと別れ、再び過去の世界へと戻る。すでにステライトのいない、闇の海へと……。

過去のアステライトよりも、光輝いている未来のアステライト。あれから、すでに何万年もたっているらしい。彼の話に耳をかたむけろ。

CHECK POINT 4 ボルテックスクイーンの恐怖の復讐

アステライトの洞窟に、クィーンが現れた！ 何をするつもりなんだ。

アステライトに攻撃を始めるクィーン。アステライトが危険！

さらにクィーンの攻撃が続く。闘うすべがないアステライト。

アステライトが!!

そしてついにアステライトがぁっ！

一転して不気味な海へと来てしまったエコー

アステライトのいない海は、すでにボルテックスクィーンに支配されようとしていた。クィーンの下僕(しもべ)と敵がうごめく海の中、エコーはシャチや仲間のイルカ達に助けられ、クィーンのいる海へと進んで行くのだった。

CHECK POINT 5

仲間が 道案内

仲間の後をついて行き、出口を教えてもらう。見失うと、最初からやりなおしだ。ぴったりと！

シャチは見ていた!!

ある海では、シャチと出会う。シャチは、アステライトの最後を見とどけたらしい。そのビジュアルがこれだ。

倒したアステライトの身体の一部を、クィーンの下部がどこかへ持って行った。これが何を意味するのか。アステライトは死んではいないのか!?

今度はクラゲだ!!

鳥になった時と同じように、今度はクラゲになるエコー。でも、これじゃどれがエコーなのかわからないね。

平和な海を取り戻せ!!

海のいたるところに、エコーを襲う敵がウヨウヨいる。こいつらの攻撃をかいくぐって進んで行かなけらばいけない。

ボスは巨大な巻き貝の中にいるぞっ!!

巨大な貝は、エコーをゆっくりと追ってくる。そして、壁面にぶつかると中の本当の敵が姿を現すのだ。

コワイ〜 うわあっ

海底での闘い。しつこく追って来るのを、歌や体当たりで反撃だ。かみつかれたりするとダメージの量がすごいぞ！

倒すと、貝から何か出てきたぞ。この玉はどっかで見たことがあるような…!? もしかしてこれは、アステライトの一部かもしれないぞ!?

過去に戻ってから、エコーの道を塞いだ最初の敵は、なんと巨大な巻き貝。しかし、その貝の中に本当の敵が潜んでいた。見たこともない巨大なバケモノと闘うエコー！ 果して、地球の運命はどうなってしまうのか!?

メーカーさんからひとこと

昨年夏、今までにない美しいグラフィックと愛らしいイルカの動きで世間をアッと言わせた「エコー・ザ・ドルフィン」が装いも新たにカムバック!! 3Dステージでエコーちゃんのキュートな後ろ姿も見られてステキでキュキュキュッ！

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

スター・ウォーズ レベル・アサルト

君も反乱軍で青春を謳歌してみないか!?

ビクターエンタテインメント／9月下旬発売予定／8,800円／SHT

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

ちょっと発売日が延びたけど、その分遊びやすくなっているぞ。映画の雰囲気がプンプンしてて、カッコイイゲームだぜ！

これまでの復習＋チャプター7まで攻略!!

映画「スター・ウォーズ」を題材にした3Dシューティングがこの「レベル・アサルト」だ。君は、反乱軍の新米パイロット〝ルーキー1〟となって、あらゆる状況で帝国軍と闘っていくのだ。ゲームは、以前に紹介したバージョンより若干簡単になっており、字幕も入ってセリフもハッキリわかるようになったぞ。今回は、前半チャプター4までのおさらいとチャプター7までの紹介だ。最初はAウイングで初歩的飛行訓練から始まるけど、中盤からは、あのXウイングに乗ることができるぞ。パスワード制なので、何度もチャレンジしてみよう！

操作性UP!

完成版ではコクピット視点での操作性が改善されているぞ。

字幕があるよ

銀河系の平和を取り戻そうと
無名の若きパイロット達が

全編、英語でしゃべるゲームなので、字幕はうれしい配慮だ。これならパパも安心さ！

●ステージ7までに登場する主な人物●

ここでは、チャプター7までに登場する人物を集めてみた。覚えておいて、どっぷりとゲームにハマってしまおう。

ルーキー1

反乱軍に志願した、若き新米パイロットだ。つまり君の分身ね。このゲームが終わるまで、君と運命をともにするのだ。

マーリン中佐

コラドアの渓谷でルーキー1と一緒に飛んだ教官。キレイだが、並のパイロットよりもウデが上らしい。いいなぁ。

R2タイプドロイド

Xウイングに、ルーキー1と一緒に乗るドロイド。1UPを声(音!?)で教えてくれるカワイイヤツ。

ハック

タトゥーインのアンカーヘッド基地の管制担当をしている。ルーキー1とは友人のようだ。彼もパイロットらしいぞ。

ハリス

ルーキー1、マーリン中佐とともにSDを襲撃したパイロットだが後ろを取られるとあわてる臆病者。通信もうるさいし…。

ダースベイダー

言い訳は聞きたくない

帝国軍の大幹部。ゲームには直接関わってこないようだけど、どうかな!? いつも座っていて、部下に命令している。

ファレル中佐

アステロイドフィールドでルーキー1をしごく。規律に厳しいようだが、本当はやさしい人なのかもしれない。たぶん。

シムズ大尉

タトゥーインで救援に駆けつけたパイロット。後にルーキー1の編隊の隊長になる。表情が固く、マジメっぽい人だ。

帝国軍司令官

ダースベイダーの部下。失敗などをして結構怒られている。顔はいたって真面そうだが、酒を飲むと暴れそうだな。

Rebel Assault™& ©1993.1994 LucasArts Entertainment Company All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark of Lucas film Ltd. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

メインになる2種類の視点をカンペキにマスター!!

ゲーム画面は、基本的に2種類の視点からなる。1つは、自機を後ろから見たバックビュー視点。もう1つは操縦席から見たコクピットビューだ。この2つはまったく操作が違うので注意だ。他にも特殊な視点があるが、この2つをマスターしていれば、だいたいステージ7まではまず大丈夫。早く独特の操作感覚を覚えよう。

チャプター1だけの視点。だいたいコクピットビューと同じ感覚だよ。

バックビュー

渓谷での飛行シーンなど、機体と地形とが接触しやすいシーンではこの視点に。機体の操作がメインになる。最初の訓練はこの視点。

コクピットビュー

ターゲット破壊や、宇宙のシーンではこの視点になる。また、照準を動かすことによって、機体の向きをある程度操作できるぞ。

コントロールを使い分けろ!

飛行タイプ

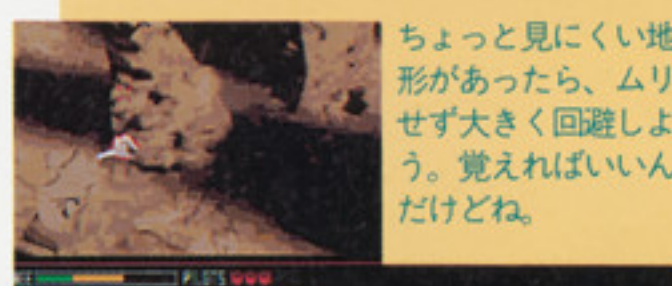
パッドタイプ

コントロールは、パッドを押した方向に動くタイプと、飛行機のように下を押すと上へ行く飛行タイプの2種類ある。どちらを使うかは君しだいだが、オススメはシーンごとに使いやすいタイプに変えたほうがいい。いつでも変更可能だからバックビューは飛行タイプ、コクピットビューはパッドタイプに変えてみるといいだろう。

上のようなシーンでは、やはり飛行タイプで操作したいね。逆に右のシーンではパッドタイプのほうがやりやすいかもしれない。

ダメージメーターにいつも注意!

ダメージは、地形に接触した時や敵の攻撃が当たった時に受ける。また、敵機を撃ち逃してやりすごしても受けてしまうのだ。注意しよう!

ダメージバーのメッセージがウォーニングからクリティカルになったら、かなりヤバイぞ。

ちょっと見にくい地形があったら、ムリせず大きく回避しよう。覚えればいいんだけどね。

タイファイターは1機ものがすな。ムダなダメージを受けずに撃ちつくして。

いよいよ

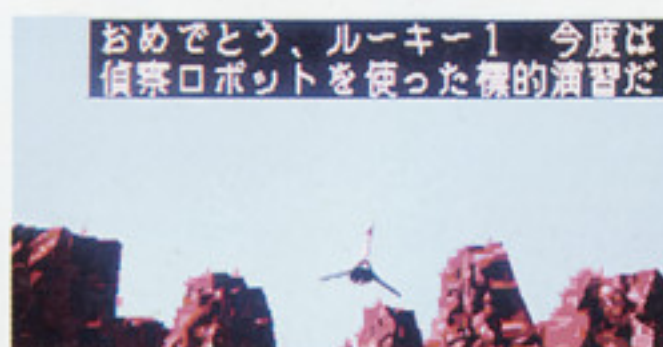
さて、いよいよゲームに入るぞ。心の準備はいいかな。がんばって一人前のパイロットになってくれよ。

はじまるぜ!!

Chapter-1 Flight Training

Aウイングを使っての飛行訓練だ。タトゥーインの渓谷を前方の教官2人について飛ぶだけ。簡単そうだけど、最初はちょっと難しく感じるかな。途中で分岐になっているが、右より左に行っておいたほうがいいぞ。左右のカーブに振り回されないようにしよう。

特に前方の教官機を気にすることはない。自分の飛びやすいようにいこう。上のほうが谷底を飛ぶより安全かな。

カーブは、機体を傾けすぎないように。切り替えしに間に合わなくなる。早めに起こすのだ。

第1段階クリア!

さぁ、次はシューティングだ。でも、ダメージはそのままだから、ちょっと注意してくれ。

ターゲティングしまくれ!

第2段階は、渓谷でのシューティングだ。ここでは、地形がちょっとわかりにくいので、あまり動かないように。ターゲットが出てきたら、操作を調整していく感じにしていこう。第1段階でのダメージが多くて危なかったら、ムリして撃たなくてもいいぞ。ボーナスステージと考えていこう。

中心で待っていて、ターゲットが出てきた時に調整する。追いすぎると危ない。

さぁ、終わった。次は宇宙での訓練だ。はりきっていこう。しかしそこの教官が怖いらしいぞぉ。

次はアステロイド!!

訓練から実戦へ、Xウイングで飛べっ！

Chapter-2 Asteroid Field Training

T-16スカイホッパーで、アステロイドの中にある氷の岩を破壊しながら進んでいくのだ。難易度的にはちょっと高いが、通るルートさえわかってしまえばそれほど難しくはない。氷の岩も、自機に当たらないと思ったら撃たなくていい。岩は、大きく避けるのだ。

イキナリ釘を刺される。そんな気はぜんぜんないってばさ。

撃ちながら

前方のターゲットを撃っていく。遠すぎるとちょっと狙うのがたいへんなんだけどね。

よける

この表示が出たら、すぐに岩とは逆方向へ照準を動かして回避するのだ。危ないぞ！

自機に接近しそうにないターゲットは、ムリに撃たなくてもいい。逆に危険だ。

クリア!!

おお、ホメられた。次は、惑星コラドアでの飛行訓練だ。それで訓練は終わる。

Chapter-3 Planet Klaador

コラドアでは、チャプター1のように渓谷を飛ぶのだが、今度は障害物がギッシリあるその隙間を飛んでいくことになる。機体は引き続きスカイホッパーだ。微調整しながら飛ばないとツラいぞ。

おお、ファレル中佐はそんなにキビシイ人だったのか、だからってテングになるなよ。

せまい!!

かなりせまいうえに、左右へ強制的に画面が動く。機体の操作は細かくしていこう。

くつろぎも

つかの間

訓練も終わり、バーでくつろぎのひととき。しかし、その時警報が鳴る。

よゆう！

でも、こういうところは思いきり操作しないとぶつかる。この後は低空飛行だ。

スターデストロイヤー

接近！

Chapter-4 Star Destroyer Attack

初めての実戦だ。しかも、相手はスターデストロイヤー(SD)。ターゲットは、艦橋上部にある2つのレーダーサイトだ。左舷側面から侵入し、レーダーサイトを越えるようにして攻撃。そして、右舷側面を通って1周だ。レーダーサイトが壊れるまで何度もアタックすることになる。途中にあるタイファイターとのドッグファイトで、どれだけダメージを受けないでいられるかがクリアのカギ。

①まずは左舷砲台

左舷の上下に並ぶ砲台を壊す。1回ですべて破壊するのがベストだが、2・3機は残ってしまうだろう。ムリはするなよ。

②レーダー部分攻撃

レーダーサイトを攻撃。どんどん連射してダメージを与える。時間の限り狙い撃ちまくるのだっ！

③そして右舷砲台

右舷は、回転などをするので砲台を狙いにくい。でも、すべて破壊するようにしよう。

タイファイターとの戦い

1機ものがさず撃ち落とさないと、ダメージを食らう。あわてず確実に落とせ。

プロトン魚雷でトドメ!!

最後はプロトン魚雷を打ち込む。失敗しても、マーリン中佐が代わってくれるぞ。しかし、それではくやしい。

ファイアー!!

タトゥーインの基地へ戻れ!!

ハックのいるタトゥーインのアンカーヘッド基地が襲撃を受けているらしい！ 急いで急行しなければ！ 間に合うのかよ！

基地が危ない。間に合ってくれ。待ってろハック！

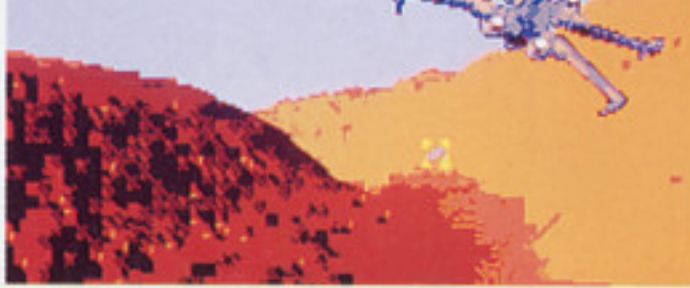
激しくなる帝国軍の攻撃を迎え撃て!

Chapter-5 Tatooine Attack

SDを攻撃している間、タトゥーインのアンカーヘッド基地が襲撃を受け壊滅した。ハックや仲間達の弔い合戦だ。谷間を逃げる3機のタイファイターを追撃する。コースはチャプター1で飛んだあの谷間だ。XウイングはAウイングより旋回性能が低いので注意。

3機のみ!

この視点でのシューティングは結構キビシイものがある。細かく操作して早く撃墜!

待てやぁ!

カーブ地点にいくと機体の操作が追いつかず、ほとんど狙えない状態になる。敵が曲がる直前がチャンスだ。

シムズ大尉登場。次は、彼について敵へ強襲をかける。

スカウトウォーカーの横を通りすぎる。さぁ、復讐だ。

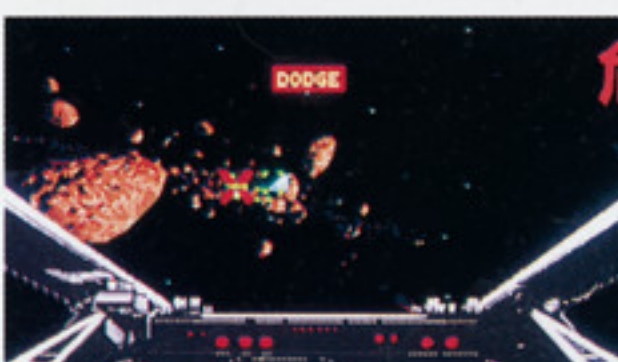
ボーナスステージ

スカウトウォーカーなどをバンバン壊していくボーナスステージだ。できるだけ撃って、パーフェクトを狙おう。気持ち爽快だぞ。

ブッ壊しまくれ!

Chapter-6 Asteroid Field Chase

接近してくる岩の数は、かなり多い。その合間に、ターゲットを撃っていくのだ。

追ってきたタイファイターを巻くべく、アステロイドフィールドへと飛び込むルーキー1達。しかし、今度はチャプター2で飛んだようなヤワなコースではないぞ。岩がどんどん接近してくるし、氷の岩にタイファイターなども撃墜していかなければいけないのだ。回避することに専念していてはダメだ。

危ないぞ!!

右、左と素早く回避しなければいけない場所もある。当たらないと思っても、当たってしまうぞ。

タイファイターが後方から飛んでくる。迫力に見とれているヒマはないぞ。撃て撃て撃てっ!

敵も出る!!

ラストはドーナツ!!

このドーナツを抜けられるかどうかだ。結構ムズくて、ここでやられることもある。

ざまーミソラシ!

うっしゃぁ。敵は抜けられずにクラッシュ!これでこのチャプターは終わりだ。

Chapter-7 Imperial Walkers

スノーウォーカーの シールドをはがせ!!

惑星ホスの基地を襲撃してきたスノーウォーカーを迎撃する。ボディのシールドをショットではがし、ダメージを与えていくのだ。

股下くぐり

スノーウォーカーの脚部の間をすり抜ける。シールドは、ショット1発ではがすことはできない。しつこく撃て。

ケツもだ

後方のシールドもはがす。狙いやすい場所だぞ。もう連射するしかっ!

やったぞ!!

この後どうなるのか

この後、ルーキー1のスノースピーダーは不時着してしまうのだ。その後は、また今度のお楽しみということで。うーん、待ってて!

ジュラシック・パーク

映画(ビデオ)もいいけどゲームもね

セガ／9月30日発売／7,800円／VIC

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ビデオとほぼ同時期に発売される「ジュラシック・パーク」。操作やシステムの詳細な情報はもちろん、序盤の様子も紹介。

バーチャルシネマといえども アクションのような手際のよさが必要だぞ!

ビデオのレンタル(販売)も10月に決まった「ジュラシック・パーク」だが、ゲームはちょっと早い9月の発売予定。発売まで1カ月少々と時間もないので、とり急ぎ説明に入ろう。

ジャンルはバーチャルシネマだが、アドベンチャー色が強くなっている。画面上のいろいろな場所をカーソルで探り、気になったところを綿密(めんみつ)に調べていく。しかし、じっくり進む部分だけでなく、恐竜と戦うなどの俊敏(しゅんびん)なカーソルさばきを要求されるアクションゲーム的なところもある。臨機応変(りんきおうへん)に対処せよ。

画面から読み取れる数々の情報を理解すること

一番重要な部分は、やっぱりカーソル。このカーソルは普通の状態だと十字型になっている。そして、アイテムを選ぶことによっていろいろなものに変化する。例えば、スタンガンだと照準になり、カードやペンチだとその物になったり……。しかし、十字型の時でもカーソルが突然変わったりする時がある。その場合は、所持アイテムが使えるということだ。持っているアイテムをはしから選べ。

カーソルの変化に注意せよ

十字型は通常形態

次のフィールドへ移動できる時は、十字型から▲型のカーソルへ変わるのだ。

虫メガネはチェック可能

手ならアイテムを取ったり動かせたり

カーソルが手の形になったら、そこにあるものが動かせるぞ。

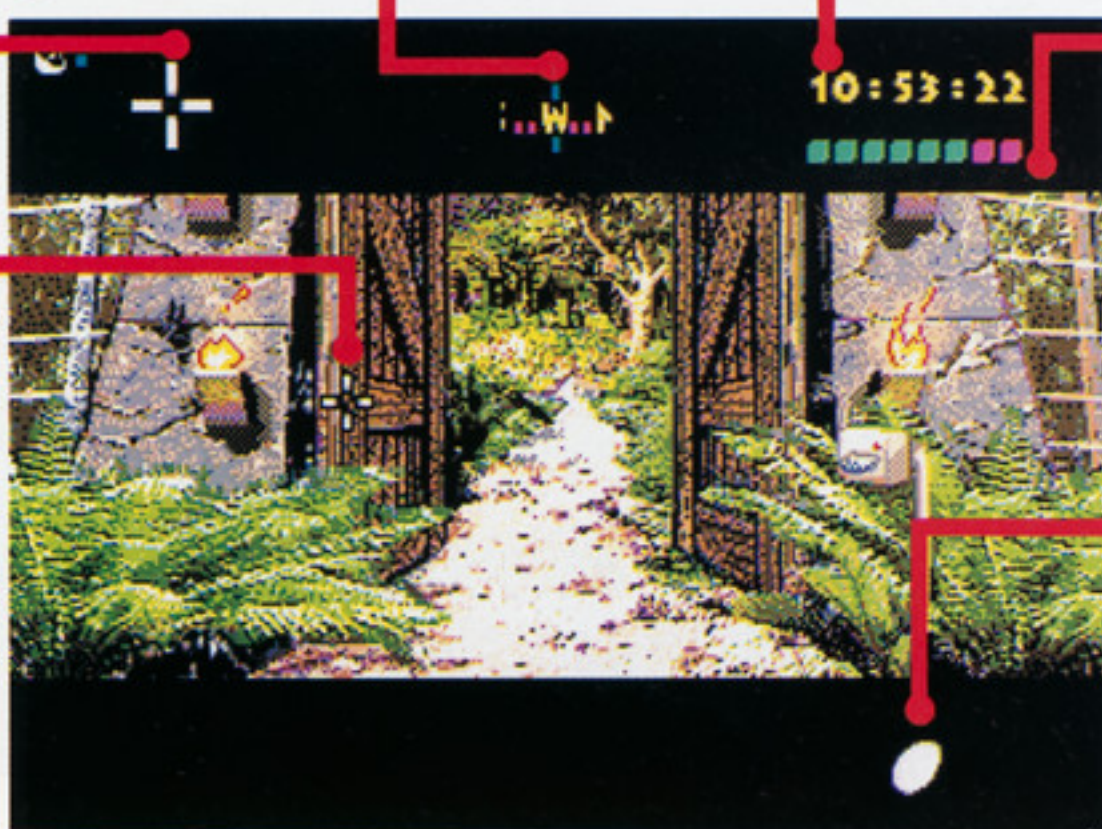
通常画面に出ている情報がコレだ!

現在のカーソル状況
通常は十字型。Bボタン(初期)でアイテムウィンドウを呼び出せば、他のカーソルに変わる。

コンパス
自分がいまどの方角を向いているか教えてくれる。このコンパスを目安にして移動しないと絶対迷う。

残り時間
自分に残された時間。スタートした時は12時間あるが、刻々と減っていくのは当り前なのね。

ライフゲージ
自分の生命力。緑なら問題ないが、すべて赤になってしまうとアンタは死ぬの。

カーソル
十字型の時、状況によって随時カーソルが切り替わる。カーソルがアイテムならアイテムが使える。

タマゴ
卵を持っている時に表示される。取った卵は2時間以内に所定の場所へ持っていかないとダメだぞ。

操作方法について

十字ボタンでカーソルを動かすことが基本操作。すべてはカーソルを動かすことによって始まる。ボタンの役割は、移動の決定やアイテムの使用、カーソルの選択(使用アイテムの選択)、そしてカーソル位置の調査を担っている。オプション画面でボタンの入れ替えができるので、自分の扱いやすいようにするとよい。

オプション画面で変更可能

TRAVEL
MATRIX
FIRE / USE
PRESS START TO CONTINUE

Jurassic Park TM and ©1992 Universal City Studios inc., and Amblin Entertainment. inc Licensed by MCA／Universal ©1994 SEGA

序盤の展開をちょっとだけ紹介しましょう

▶最初はヘリ墜落現場から……

出発地点はヘリコプターが墜落した場所だ。賢明な人は気づいているだろうが、自分の乗ってきたヘリコプターが墜落している。これで簡単には島から脱出できなくなった。任務である7種類の恐竜の卵を最低1つずつ集めるしかなさそうだ。恐竜は島の各所に巣を作り、卵を温めている。卵を集めることよりも、探索に必要なアイテムを先にそろえたほうがいい。手近な場所から取れるものを取れ!

燃えてます

乗ってきたヘリコプターが燃えさかる生々しい現場だ。ある程度時間が経過するとヘリコプターが大爆発を起こす……なんてことはない(未確認)。アツイぜ。

スタンガンを取ろう

最初はホントに手ぶら状態。あまりにも無防備だ。ちょっと怖いけど、燃えさかるヘリコプターの座席を漁ってみよう。唯一の身を守る道具があるぞ。

道を進むと

ヘリコプターの周囲でウロウロしても時間がもったいない。覚悟を決めつつ、新しい展開を求めながら場所を移動しよう。ただし、できることがなくなってから移動したほうがいい。手間は少なくね。

ちょっと進んだだけで、違う光景が飛び込んでくる。動いてよかったと思わせる瞬間だ。しかし、よかったと思うことと進歩することは違う。感激にひたらず次の行動を起こせ。

いろいろいます

コンパスを頼りに進まないと不幸

次の道を探して進もう。コンパスを確認してから移動することだ。

さらに道がある

どんどん進むと

移動している間は動画で臨場感を出している。このスピードだと自動車に乗っているように思えるが、乗った覚えはない。

門に到着

ジュラシックパークと書かれた門にやっと到着。とはいえ、島全体がジュラシックパークなので、いまさら……

恐竜博士になんでも聞いちゃってください

島のいろいろな場所にメッセージブースが設置されている。これはデータベースになっていて、その設置されたエリアに住んでいる恐竜の生態を知ることができるのだ。恐竜の生態を説明してくれるのは、著名な恐竜学者であるドクター・バッカーさんだ。彼のわかりやすい解説によるワンポイント恐竜講座は、恐竜への知識が薄い人へも理解できるようになっている。見かけたら一度は必ずチェックして、講座を受けておきたい。攻略のヒントも隠されているらしい。

メッセージブースを虫メガネで調べる

メッセージブースにカーソルを合わせると、自動的に十字型から虫メガネに変わる。ボタンを押せばメッセージが見られるぞ。稀にデータCDがないと見られないものもある。

コイツが恐竜博士だ!

PROCOMPSOGNATHUS
Quick miniature dinosaur
Role: Small bipedal forest predator, the dinosaur equivalent of a kit fox

Dr. Robert T. Bakker

恐竜博士が延々とその恐竜について説明してくれる。もちろん、説明は日本語に訳されているので、英語がわからなくても大丈夫だ。このメッセージには、卵を集めるためのヒントが隠されているものもある。講義を聞いておこう。(製品版では文字も日本語になるぞ)

▶センター内に入って行くと……

ジュラシックパークの門をくぐると、そこはビジターセンター。探索の拠点となる場所だ。ここには衛星通信回線があり、自分が働いている研究所からメッセージがリアルタイムで入ってくる。その他では、探索の記録ができたり、採取した卵を保存するための孵卵機があったり……。もちろん、探索に必要なアイテムも転がっていたりするので、島のあちこちを回る前にビジターセンターを調べておいたほうがいいだろう。準備は万全にね。

この骨は何？

ビジターセンターの扉をくぐると、恐竜の標本が飾ってある1階のフロアへ到着する。巨大な恐竜に圧倒されそうだが、骨だけに襲ってくることはない。当然だ。

上の階には扉が！

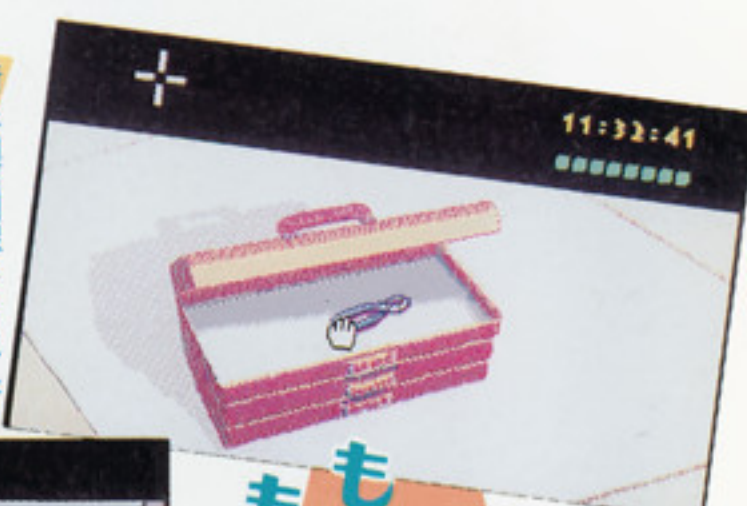
2階に上がってみる。階段を上がりきったところにちょうど扉が設置されている。何も持っていない時は、どうしようもないが、あるものを持っていればカーソルに変化が！

このマシンは？

扉を開けると立派なマシンの数々が並んでいる。このマシンが研究員である自分の運命を握っているといっても過言ではない。それほど重要なものなのだ。ていねいに扱い愛情を持って接してやれ。

あなたは誰？

衛星通信回線により、研究所からメッセージが入ってくる。連絡は当然だが、攻略のヒントも含まれているので必ず聞いておきたい。ちなみに未読のメッセージがある時は、画面左上で青い光が点滅している。

もらえるものはもらっておこう

画面が切り換わったら、いろんな場所へカーソルを合わせてみる。取れるものはすべて取ろう。

▶センターの北に行ってみると……

ビジターセンターの北側には、センターに入る前から行くことができる。しかし、北側ではいろいろな危険が待っている。いったんセンターの中に入って行動を記録してから向かったほうがいい。不慮(ふりょ)の事故でゲームオーバーになると最初からやり直しになってしまう。何度も同じことはしたくないでしょ。

ここでは島に来てから初めて恐竜の卵を見ることができる。もちろん、卵は親の恐竜が守っているので、そう簡単には取れないぞ。

アレに見えるは？

目的である恐竜の卵が目前に見える。もちろん、親の恐竜が卵を守っているので近寄っては危険だ。もし、このまま卵を取ったりしたら、必ず親の恐竜がこちらへ向かってくる。そして、ダメージを受けてしまうのだ。どうすりゃいい？

卵を取ると

これが卵を無造作に取った時の図。このように卵を奪われた親の恐竜が向かってくる。こうなったら逃げるしかない。相手をするとダメージ受けライフゲージが赤くなってしまうからだ。卵を取った後、ダッシュで逃げれば逃げられなくもないが、わりと難しいぞ。

ジープ発見！

このジープを調べている間にも恐竜の攻撃を受けていたりする。恐竜が落ち着いてからジープを調べてみたい。中には誰が乗っているのか気になるからね。

いきなり攻撃が！

次のフィールドへ着いたとたん目の前の恐竜から攻撃を受ける。1匹だけじゃないので、立ち止まると危険。

この木に隠された謎とは？

木にカーソルを合わせると、カーソルが×印に変わった。これは手持ちのアイテムが使えるという合図だ。持っているものを使ってみよう。

カーソルとアイテムの選択は素早くね！

通常のカーソルからアイテムに変える時は、アイテムウィンドウを呼び出す必要がある。しかし、ここでゆっくり選んでいると恐竜が襲ってきた時に対処できない。危険を感じたら、いったん退避して安全な場所でスタンガンに持ち変えて再挑戦せよ。

攻撃を受けている時にアイテムウィンドウを出すことはあまりすすめられない。安全な場所で作業しよう。それができない時は、できるだけ急いで行うしかない。急げ。

センターの南にも何かが……

バトル コープス

バトルテックがやりたくなってくるぞ！

ビクターエンタテインメント／9月下旬発売予定／8,000円／SHT

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

「サンダーホーク」に引き続きコアデザイン社が開発したバリバリSFでハードな3Dゲームが、ついに登場するっ！

マシンが吠える!! ガンもうなるぜ!!

バトルマシンを操作しろ!!

2足歩行するロボットを操作する面白さに、敵を倒していく爽快感と戦略性を詰め込んだこの「バトルコープス」。バトルテックが好きな人などには、結構たまらないゲームだよね。今回は、雰囲気バツグンのストーリーデモと、多種多様なバトルステージの紹介をしていくぞ。

3人のキャラを選ぶことにより、自機の特徴も変わる。好きな機体を選んでプレイしてくれ。

自機は、前後左右、右旋回左旋回など移動は自由だ。また、上半身を独立して動かすこともできる。

ステージ前には、ブリーフィングで作戦内容を確認。顔は動くわ玉は回るわ、なめらか。

オープニング凝りまくり！ さすがコア!!

地球から8光年の惑星、マンドルブロッドで〝メデリウム〞という物質がIMC社によって発見された。プルトニウムの数十倍の核分裂エネルギーを持ち、なおかつ生物には無害というそれは、ライバル社であるBioMech社に多大な打撃を与えた。そして、数回に渡る交渉決裂と莫大な裏工作の末、ついにBioMech社は実力行使に出た。マンドルブロッドにあるバイオコンピュータMOSESに、ウイルスを仕掛けて支配したのだ。これに対して、IMC社は戦闘グループ〝バトルコープス〞をマンドルブロッドに送り込んだのだった。

OPENING

とにかく動きまくりなの

おおおっ！

見せるねぇ

最初にワイヤーフレームで描かれ、それにやがてタイルのように外面が描かれる。

これが問題のバイオコンピュータ一MOSESだ。ウイルスにやられて、バイオメック社に操られているらしいぞ。

惑星マンドルブロッドが闘いの舞台だ。これも動いてるぞ。

オヤジ誰!?

バトルコープスのメンバーを紹介。こんなんか。

迫力の顔…じゃない、グラフィックのオープニングビジュアル。

エレベーターでの出動シーンが！

ステージ間の移動の際に現れるこのビジュアルが、カッコイイのなんの。しかもなめらかに動くんだぞ！

滑らかァ！

カッチョイイ！

© 1994 CORE DESIGN LIMITED © 1994 VICTOR ENTERTAINMENT,INC

さまざまなミッションが待ち受けてるぜ!!

ステージ数は、全部で13ある。ミッションの目的はそれぞれ違っていて、目的地到達や発電所の破壊、迎撃や奇襲など様々な状況が用意されている。しかも、溶岩地帯や洞窟、降雪地帯など地形状況も豊富だ。そこで待ち受けているのは、バイオコンピュータに支配された無人の兵器。ミッション遂行のために、それらを片っぱしから破壊していくのだ!

坑道

ほとんど1本道だが、行動範囲が狭くなるので、敵との闘いが難しいステージだ。ここに登場する敵ロボットは、下半身がホバータイプになっている。また、天井にトーチカなどがあるので、自機の上半身をフルに操作して破壊するのだ。また、ベルトコンベアーなどもあるぞ。

あまり隠れるところがないので、どうしても正面きって闘わなければいけない。接近戦では、フレイムスローワーが強い。

下半身ユニットがホバータイプになっている。上半身だけ倒すと地雷として機能する。

水がある部分は通れない。手前の敵を倒さないと進めないのだ。イッキにケリをつけろ!

降雪地帯

写真では見づらいが、このステージでは雪が舞っているのだ。それに、アーチ形の地形があり、それを武器で破壊することもできるぞ。その迫力は一見の価値ありだ。敵の中には、白色でカモフラージュしているヤツなどもいるので、見失わないようにしよう。人間タイプの敵もいて、そいつをひき殺すこともできるぞ。ちょっとアブナイけど、カイカンだったりして。

上に岩のアーチが見える。撃つとガバガバと落下する。

やられる直前の人間タイプの敵。こいつの動きがミョーになめらかでコワイ。でも、ひき殺すのは快感。

溶岩地帯

最初のミッションが、この溶岩地帯となる。岩盤上を移動し、時には溶岩の中を進まなければいけないのだ。もちろんダメージを受けてしまうので、回復ゾーンを探してシールドを回復しよう。また、ここではムカデ形の敵も登場して、しつこく追ってくる。レーダーなどで敵の動きを確認して進んでいこう。

敵ロボットは、いくつか種類がある。下半身はステージによって違うのだ。

右のレーダーが、スーッと回転する。すごいぞ。

排水プール

施設の地下にある排水場のようだけど、危険廃薬物のドラム缶などもある。これを破壊すると水柱が立つぞ。それと、このステージはワープを繰り返して各フロアを移動していくところで、ちょっと考えないと進めない。しかも、フロアー面に地雷が設置されていたり、敵がワラワラ出てくるフロアなどもあるのだ。回復ゾーンまで無事に到達できるかどうかがカギだ。

警備タワーが上からガンガン玉を撃ってくる。やられる前にやらないと。遠くから狙うのがいいかもしれないぞ。

これがワープゾーンだ。

海底

海底ステージでは、ラスタースクロールが美しい。泡なども浮いてくるし、雰囲気はピカイチ。ここの敵ロボットも、下半身の移動ユニットが変わっているので、よく見てくれ。敵の中には、惑星の生物らしいものもいるぞ。海底といっても、別に自機の動きに支障はないので、あらゆる武器を駆使して進んでいくのだ。あるユニットを破壊しないと進めない場所などもあるぞ。画面上のメッセージも注意して読みながら進んでいこう。

海底から浮き出る泡は、ダメージにはならない。その向こうの敵を狙い撃て!

下半身がまた違う。自機より上方向にいるので、上半身を上げて撃つといいぞ。

もうひとつのコアゲー「ソウルスター」も進行中!!

ビクターエンタテインメント/10月発売予定/8,000円/SHT

「バトル コープス」とともにコアデザイン社が制作しているのがこの「ソウルスター」だ。23の強制スクロール面と17のフリースクロール面で構成されているっていうから、すごいね。もうすこしで、また紹介できるハズなので期待して待っててちょーだい!

今までの3Dシューティングにない、2人協力プレイとはどんな感じになるのかな?

おっとよく見りゃ

自機は、4つの形態に変形可能なのだ。これはターボヘリ形態らしいぞ。それにしても、この海もキレイだよなぁ。

うーん、ラスター

うにゅーんとラスターしている。海面もキレイだよね。動いているのが見たいよ~。

ビジュアルもグー!!

LUNAR EXPRESS! Special!2

読者のみんなは暑さで少々ダレ気味かな？ てなわけで、今月はお元気娘レミーナが特別出演。彼女の笑顔できっと元気100倍さ！

(株)ゲーム アーツ公認！

GAME ARTS

スタッフの方々は大変でしょうけど暑さにめげずがんばってください。この時期カルシウムとビタミンCは必需品ですよん。

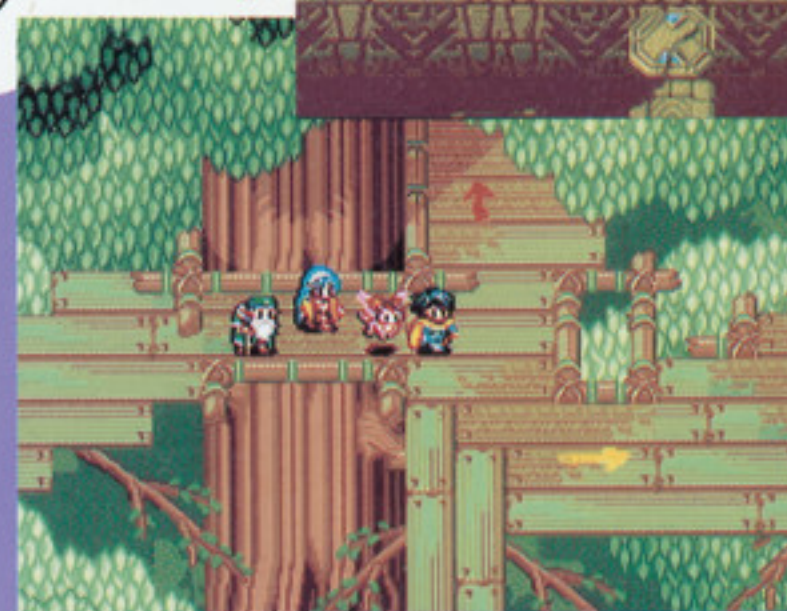
LUNAR ETERNAL BLUE

グラフィック続々完成！プレイできる日はもうすぐそこだ！

やっほー、元気かい？ 夏休みも中盤にさしかかってそろそろ宿題が気になってきた頃かな。みんながのんびり夏休みを過ごしている今もスタッフの皆さんは黙々と仕事にはげんでくれてますよん。その証拠といっちゃなんだけど、今月も新しいグラフィックが届いたぞ。スタッフの方々に感謝！ 詳しくは来月ってことになるんだけど、ま、日々着々と進行しているよってことでちょこっとだけ紹介ね。右の写真は両方ともダンジョンの中の風景。これがどこかはまだ判明していないのだけど、相変わらずていねいなグラフィックで仕上がってきている。ゲーム自体の中身が「LUNARI」の３倍くらいなのに、グラフィックもバリバリ全開でやっているんだから、さぞかし大変だろうになぁ。スタッフに、も一度感謝！

今月は景気づけにレミーナ嬢も来てくれていることだしさっさと進めていきましょうか。それでは、今月もスタート！

どこかの塔らしい。道は細いし高さもかなりありそうだ。

木々を利用したダンジョン。矢印を選択して進んでいくようだ。

お嬢の魔法が炸裂！ゲームも勝ったも同然？

はーい、おひさしぶりのレミーナで〜す。今回はあたしの魔法の紹介ってことでヴェーンから出張してきたのよ。わざわざここまできたんだから当然お代はいただくけどね。あたしの得意中の得意な魔法は炎系の魔法。あたしが杖をひと振りすれば、ほらこのとおり。それより、あたしが直々に教えるんだからちゃんと覚えてくれないと、月に代わっておしおきよ！ あれ、ちょっと違ったかな……。

ファイアーボール

この魔法は初期の魔法だから、ちょっと派手さに欠けるんだけど……。まだ旅慣れてない頃だから許してよね。

魔法はモンスターに勝つことで得られる魔法力をつぎ込むことでパワーアップしていくのよ。

にっくきモンスターに狙いを定めて、華麗に杖をひと振り。

ほら、あたしの魔力で炎の玉が出現。これからが本番よ！

モンスター目がけて炎の玉が飛んでいくの。味方には決して当てないから大丈夫。

炎がモンスター1体を直撃。あたしにはむかうなんて10年早いわよ。

これが…

スーパーナパーム

これがさっきの魔法のパワーアップ版。各魔法は3段階にパワーアップできるから、強くしたい魔法はガンガン使ってパワーアップさせてね。一定レベルに達すると新しい魔法を覚えることもあるのよ。じゃね。

杖を振ると今度は頭上に大きな火の玉が！

さっきと同じように火の玉がモンスターに向かっていって……。

炎を散らし炸裂！ これは結構効いてるはずよ。

ダメ押しするように散った炎が再びモンスターに。派手よね。

ここまですれば普通のモンスターは生きちゃいないわよ。当然よね。

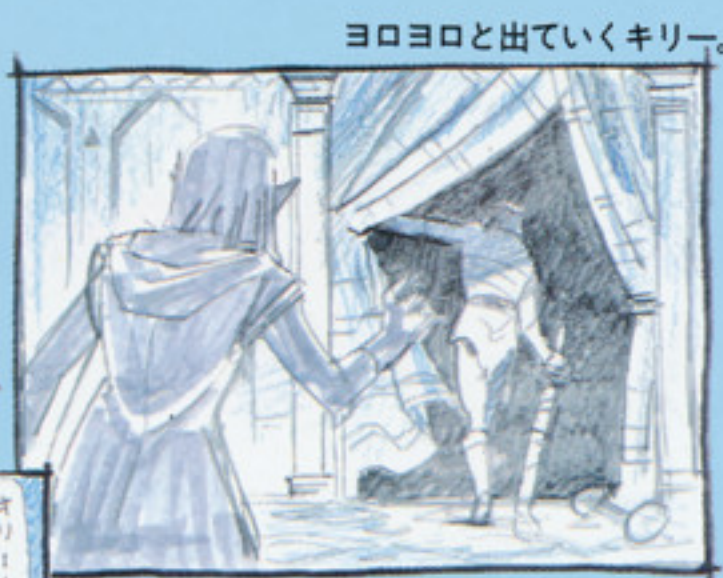
こうなる!!

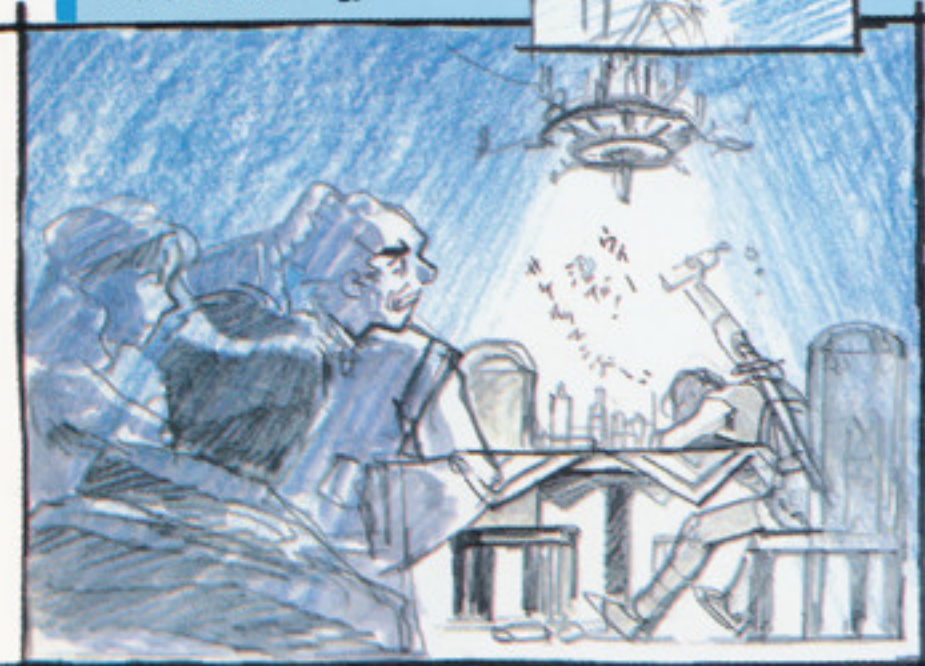
LUNAR II あの人は今…キリー編 その2

TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS!

負け犬キリーの巻・後編

LUNAR I きってのタラシ野郎、キリー。でもただの女好きじゃなく彼はケンカに強いことでも名をはせていた。事実彼に想いを寄せる女も結構な数がいたし、彼の未来は明るいかのように見えた。が、そんな彼が敵の強襲にあい、負けるという前代未聞なことが起こったのだ！ そんなキリーを気遣って彼の元へと急いだジェシカだったが……。と、これが前回までのあらすじ。今回はその完結編なのだが……。これが見事なオチがついてしまい、こりゃ、1本とられたって感じか！ でも、こんなになっても彼の元を離れないジェシカがいる限り、やはり彼のこれからも明るいのかもしれないな。

「誰が助けてくれと言ったァ！」。

ヨロヨロと出ていくキリー。

その日以来キリーは飲んだくれ。「キリーのダンナはまるでもう手がつけられねぇ……」。

そんなキリーを叱咤するジェシカだが……。

「へっ、俺の気持ちがわかってたまるか、キャットウーマンめ！」

それ以来ジェシカも沈んでしまう……。…てなぐあいで当分泥沼状態は続くのであった……。

お・わ・り

LUNAR -ETERNAL BLUE- 設定コレクション Vol.6

今月は、とある村の設定をお届けしよう。この設定がゲームに使われているかどうかはわからないが、なかなか見応えのある設定資料だ。水彩絵の具で描かれた資料で、設定段階でここまでするのか！ と感心してしまう。じっくり隅々まで見るように。この設定コレクションも長くやっているけど、まだまだ膨大な量の設定が手元にあるからLUNARファンの方、ご安心を。それにしてもアーツさんから手渡された資料は山のよう。ゲームが発売されるまでに全部紹介できるかなあ……。

村の入口部分。切り立った岩壁の間の細い川を入っていく。

男の村と女の村の2つに分かれていて、村の間には細いロープがあるばかり。元は1つだと思われるが……。

どうやら男と女の間には深い溝があるようで。あ、だからこの村ってこういう設定なのか、なるほどねえ。

男の村と女の村に分かれたせいで不都合が生じているよう。そりゃそうだろうよ。

ハガキでひと言

ひさびさに登場のこのコーナー。最近やることが多かったもんでごめんね。それではまず1枚……。

◆ゲーム アーツがんばれ！ がんばってそして「LUNAR II」を夏休み前に発売し、受験生でも買えるようにするんだ！ ちとムリか。でも、本当に買えないかもしれない〜(泣)。全国の受験戦士ゲーマーのためにもがんばるべし！ 早めに出すのだ！ 期待してるんだから。それが実現されれば地球を7周半したあと宮路社長にキスしちゃうほどうれしい。僕は男。（埼玉県／水野篤史）

◆スーパー32Xのモニター会員募集の期間は9月30日までなのにキャンペーン対象ソフトに「LUNAR II」が入っているってことは、"必ず"発売するってコトですよね。延期なんてないってコトですよね？（愛知県／むらせのり）

アーツさんもできる限りがんばってます。夏休みには間に合わなかったけどね。これからも応援よろしく！

岩垂徳行氏の曲のことなら任せてちょ!

現在ゲーム途中で流れる〝挿入歌〟をアレンジ中。横山智佐ファンの皆様、新曲が聴けますよ! 楽しみにしていてね。同時に、ゲーム中のBGMも作曲中です。街や村は民族色を、フィールド・ダンジョンなどはオーケストラの面白さを出そうと奮闘しています。なにせ容量がたっぷりあるので、ひぃひぃ言いながら書いてます。

また、目玉でもあるデモシーンは内容も豊富で、しかもゾクゾクの感動モノ! たとえば〝ルーシア降臨〟場面は神秘的な曲となりました。スタッフの間でも好評です。クライマックスの戦闘は混声合唱で仕上げようと思っています。乞う御期待!

第4弾 窪岡俊之杯争奪イラストギャラリー 男性キャラ編

イラスト大賞第4弾は男性キャラ編。今回もたくさんの応募ありがとう! 窪岡氏の総評は、「チベットにFAXがないんで戻ってみれば、なんと力作の山。今回も断腸の思いで選ばせてもらいました。さあ。暑さに負けず、ガッツでGO! だっ」とのこと。それでは、まったね〜!

大賞!

桜その江さん(神奈川県)

窪岡氏よる一言! 素晴らしいの一言です。イカス!

副賞!

ぶんぶくちゃがまさん(長崎県)

窪岡氏より一言! 今回も力作だね。青がとてもキレイ!

副賞!

カメケンさん(新潟県)

窪岡氏より一言! おお! この迫力! ガッツを感じます。

副賞!

イースターさん(神奈川県)

窪岡氏より一言! ハガキたくさんありがとう。ナルがいい。

謎のグラフィッカー 満蔵 ーごあいさつ編ー

本名:河野 満(こうの みつる)
一言:本名言っちゃったら謎にもなんもならんなぁ…。私ってやっぱアホじゃあ! でも、他のゲームに負けないように気ガ#@い(ピー自主規制)ながらがんばっているぞ! う〜っ、もっと描かねば、うガーっ。

今月の窪岡氏の独白

私は罪人です。

困難な作業を強要し、スケジュールを狂わせ、人間関係を破壊するのは、私の最も得意とするところであります。

しかし、イヤシクもクリエイターを名乗る者が自らの一線を堅持せずしてクリエイターと言えるのだろうか? だから許して(笑)。

LUNARⅡ 制作日記
1993年9〜10月頃(重馬氏談)

フィールドマップや構造をやっていた頃。この頃になると、個別に戦闘会議とかマップ会議とかリーダー会議とか発注会議とかそんな感じで各パートに分かれて演出とか詰めていました。全体で大きなことを決めるっていうのはほとんどなかった。大風呂敷広げて閉じ始めた頃です。窪岡さんとデモの打ち合せとか。そうそう、「LUNARⅡ」のタイトル決めやキャラクターの名前の決定をしたのもこの頃。社内のみんなから募集したりして。ヒイロなんてヒーローだからってそのまま(笑)。細かいことばっかりやっていて、段々しんどくなってきて、辛いなあと思い始めました。この頃から辛い時期が始まったわけですね。

急募! 11月号のお題だ

そろそろここいらで1発主要キャラ人気投票を行ってみようかな。みんな夏休みだし、ガンガン送ってくれ。ただし1人1通のみなのだ。

今月の宮路社長のお言葉 Vol.7

「LUNARⅡ」では、アニメーションが30分とテレビアニメ2本分だし、量がすごいんですよね。規模的には前作に比べるとセリフの量で倍以上、マップで3倍くらいある。キャラデモは5倍、アニメデモは10倍くらい。声優さんも16人だし。曲だって80曲あります。シナリオもまず2倍ですよ。だからボリュームで言えば「LUNARⅠ」3本分って感じですよね。ちょっと遅れていますがスタッフのみんなも、がんばっています。ということで、お許しを!!

おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3 BEEP! メガドライブ LUNAR EXPRESS! 係まで。ガンガン待ってるぜ!

BE MEGA RACING FREAK Vol.7

FERRARI F40快走!!

4万8000人をうならせた鈴鹿3レース

■EUNOS ROADSTAR
■JTCC
■500km
'94 7/3決勝

JTCCスタート。バトルは熾烈をきわめた。

ヴェンチュリが見られるのはこの耐久シリーズだけ。

2位となったフォードマスタング。アメ車らしいビッグなボディだ。

7月3日に鈴鹿サーキットで開催されたユーノスロードスターレース、JTCC、鈴鹿500kmの3レースに4万8000人もの観客が集まった。日本で5万人近い観客を動員できるプロスポーツといえば巨人戦と国立競技場のJリーグくらいではないだろうか。モータースポーツのブームは去ったといわれるが、正確にはモータースポーツブームに便乗し営利だけを追求した企業とミーハーファンが去り、本当にレースを愛する人々が残ったといっていい。言い換えればうわべのブームが去って、本質が残ったといえる。そしてクルマ好きは今も昔もたくさんいるのだ。それが証拠にF1でもF3000でもないレースに5万人近い人々が集うのである。主催者やレース関係者はこうした本当のファンのために、もっとファンサービスを行っていいのではないだろうか。

そういう意味でサーキットの東コースだけを使って周回数を多くした今回のJTCCはヒットだった。コースが短い分、多くのバトルがたくさん見られ、モータースポーツの醍醐味を堪能できた。

500kmレースは日米欧のスーパーカーが一堂に会して戦ういわば異種格闘技戦。結果はフェラーリF40のぶっちぎりとなったが、8月28日の1000km耐久レースでは、ル・マン優勝と3位のポルシェやNSXも参戦も予定されており、さらに熾烈な異種格闘技戦の様相を呈するだろう。ファンにとってはたまらないレースになりそうだ。

ユーノスワンメイクレースも盛り上がった。

低予算で3位の東京科学芸術専門学校は立派。

F1レーサー鈴木亜久里ドライブのコロナ。

JTCCは1日2度の開催。1日で2度おいしいレースだ。

キャンペーンギャルのほうもそこそこの数と質が確保されている。カメラ小僧も必見!?

JTCCは星野、亜久里などトップドライバーもいっぱいだ。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO" GAME PLAYERS

BEEP! Game Gear

<SPECIFICATIONS>
MODEL No.：HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU：Z80A(3.58MKz)
WORK RAM：8KB/VIDEO RAM：16KB
3.2"BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

SEPTEMBER,8TH,1994

最近、精神にダメージを与える表現に凝ってます。今のお気に入りは、"ファミっ子(BEメガだから正確にはメガっ子)"から派生した"○○大好きっコ"という表現。GG大好きっコ万々歳!!

ポパイのビーチバレー／ダンクキッズ／モルドリアン／モータルコンバットII／クラッシュ・ダミー／T2ジャッジメント・デイ／プロ野球GGリーグ'94

カラフルゲームギア時代の到来!! やっぱり時代はカラーなのよね

「コーラを飲んで真っ赤なGGを手に入れよう!!」……コカ・コーラとのタイアップで話題になった新作「コカ・コーラ・キッド」。この発売を記念して、今夏セガはコカ・コーラとの共同サマーキャンペーンを展開中だ。対象商品や応募方法については地域ごとに異なるので、各ショップでチェックしよう。秋ごろから新色GGも発売されるぞ(右写真参照)。

Coke Version

これがコカ・コーラ仕様の真っ赤なプレミアムGG。カッコイイ!!

COLOR GG

イエローとブルーが一部店舗で先行発売されるぞ。

ポパイのビーチバレー

完成度100%

POPEYE BEACH VOLLEY BALL PRESS START

●テクノスジャパン／8月12日発売／4,800円／SPT／2M／2人通信対戦あり

ほうれん草大好きっコに捧げるゲーム

ビーチバレーとは、海岸の砂浜でやる2対2のバレーボールゲームのことだ。GGが発売された頃のスポーツゲームなんて野球とサッカーしかなかったのに、最近はこんなマイナーなスポーツまでゲーム化されてしまうのだから……昔のラインナップを知っているGGユーザーなら、きっと感慨深いことだろう。ポパイがホウレン草を食べてパワーアップするシーンに開発のコダワリを感じる一作である(ホント?)。

ステージは全部で5つ。各ステージによりブルータスとその仲間(モグラや魔女とか)との試合あり。

スパイクを打つ時はボールの影に注意。パワー最大で相手をはじき飛ばすことが可能だ。

じ・つ・は……ミニゲームが熱い!! EXCITE

1PGAMEモードの各ステージをクリアするとプレイできる6種類のボーナスゲーム、コレがアツイ!! 手軽に遊べるシンプルさは、もしかすると本編のビーチバレーより面白いかも…!?

LIFT ウェイトリフティング。タイミングよくボタンを押して、バーベルを持ち上げろ。

HAMMER ハンマー叩き。タイミングよくハンマーを振り下ろし、柱の上のベルを鳴らせ。

PUNCH パンチングマシン。タイミングよくボタンを押し、パワーをためたパンチを出せ。

SLOT スロットマシン。同じ絵柄を3つそろえて様々なボーナススコアをもらっちゃえ。

FLAG 手旗ゲーム。かわいいオリーブの上げる旗に合わせて同じ色の旗を上げること。

FISHING 魚釣り。釣り竿をタイミングよく引き上げて制限時間内に多くの魚を釣るのだ。

ダンクキッズ

完成度100%

DUNK KIDS PRESS START BUTTON © SEGA 1994 © ASBA

●セガ／9月16日発売／3,800円／SPT／4M／2人通信対戦あり

ナイキブランド大好きっコに捧げるゲーム

バレーの次はバスケットってことで、このソフトも「ポパイ～」同様の新興スポーツもの(?)で、タイトルからもある程度わかるように2on2のストリートバスケをゲーム化した内容になっている。1人プレイはやや物足りないので、対戦プレイがオススメっす。

ダンクもできるぜ!!

これが噂のストリートバスケ、略してストバス(?)だ

ストバスってば2on2なの

相手ボールのスチールから決めのダンクシュートまで、キャラクターのアクションは多彩。

世界大会もありまっせー!

OKINAWA VS EUROPE

登場チームは日本の都道府県チームが4つ、世界代表チームが4つの計8チームが選べる。

©The Coca-cola Company ©SEGA 1994 ©1994 TECHNOS JAPAN CORP. POPEYE ©1994 King Features Syndicate, Inc. ©ASBA ©SEGA 1994

GG NEW SOFT INFOMATION

今月紹介する新作はなんと5本。格闘あり、定番モノあり、RPGありでおトクなのだ。

モータルコンバットII 究極神拳

完成度 100%

●アクレイムジャパン／9月9日発売／4,800円／ACT／4M

格闘モノ大好きっコに贈るアメリカのヒット作

現在アメリカのゲーセンで1、2を争う人気の格闘ゲーム、それがミッドウェイ社の『MKII』だ（本当）。GG版は前作と同様に取り込み画像を駆使したバトルが楽しめる他、パワーアップしたあの過激な究極神拳も移植しているとか。登場キャラは8人と業務用に比べてやや少ないが、この迫力満点の画面を見れば文句のつけようがない（異世界の戦士ライデンがGG版にないのはちょっと残念!?）。

GG版の登場キャラは全部で8人。新キャラの中には前作のボスだったシャンツンもいる。

試合は3本勝負の2本先取。勝ち抜いていくごとに敵のレベルもどんどん強くなっていくのだ。まずは勝て!!

これがモータルリアルさが魅力です

格闘モノのお約束、必殺技も各キャラごとにそろっている。防御ボタンとの使い分けがポイント。

前作魔人GOROを超える新たな敵が登場?「II」のゲームバランスは前作の比じゃない。

「II」の究極神拳は!?

相手の体力がなくなって「FINISH HIM」の表示が出たらチャンス。究極神拳は出るのか？

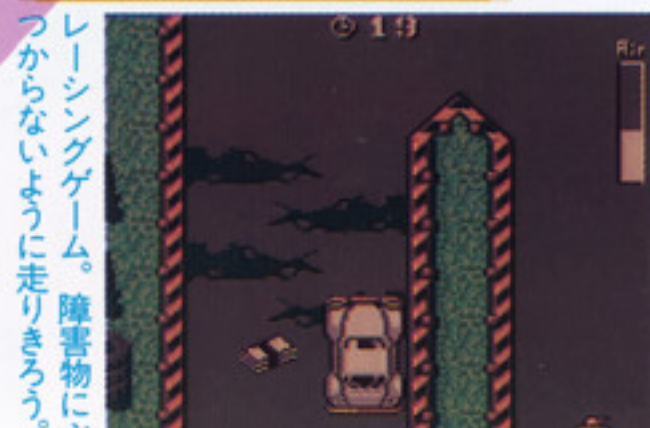
クラッシュ・ダミー ～スリック坊やの大挑戦～

完成度 100%

●アクレイムジャパン／10月発売予定／4,500円／ACT／2M

アクレイもの大好きっコ向け究極ゲーム!?

タイトルにもなっているクラッシュダミーは、アメリカで人気になった交通安全人形のこと。日本のセンスではあんまりカワイクない人形なのだが、ついにその人形が主人公になったゲームがアクレイムにより日本へ輸入されることになった。楽しくてちょっとヘンなミニゲームは一見の価値アリだ。

高層ビルからまっ逆さま!?恐怖の(?)ダイビングゲームに君もチャレンジ!!

レーシングゲーム。障害物にぶつからないように走りきろう。

交通安全キャラクターロボット。カワイクない。

モルドリアン 光と闇の姉妹

完成度 100%

●セガ／10月発売予定／4,800円／RPG／4M+B・B

ロープレ大好きっコなら要注目のファンタジー

「シャダムクルセイダー」以来沈黙を守っていたセガが、ついに新たなRPGプロジェクトを始動させた。その第1弾となるのが、今回紹介するファンタジーRPGだ。GG初のリアルタイムバトルなどの新システムを採り入れ、さらにストーリー的にも意外性十分なRPGになるとのこと。ところで「ひすい丸」ってどうなったんでしょうか？

ナバル 本編の主人公で、気が弱く何事にも消極的な少年。ふとしたことで冒険の旅に出る。

ミリア ナバルの幼なじみでガールフレンド。明るい性格でみんなから好かれる少女だ。

地上のマップは、GG作品のRPGでは最大の広さを誇るとか。

T2 ジャッジメント・デイ

完成度 100%

●アクレイムジャパン／10月発売予定／4,500円／ACT／2M

マッチョ大好きっコにはコレ

同じ「T2」なんだけど、ゲーム内容はまるで違うオリジナルの新作が発表されたぞ。前作「ザ・アーケード」がガンシューティングだったのに対し、新作「ジャッジメント・デイ」は横スクロールタイプのアクションゲームになっている。ゲーム内容も映画のストーリーにそって忠実に展開されるのだ。

プレイヤーが操るのは、シュワちゃん演じるサイバーダインT800。マッチョだぜっ!!

プロ野球GGリーグ'94

完成度 100%

●セガ／9月30日発売／3,800円／SPT／4M／2人通信対戦あり

プロ野球大好きっコに救いのソフト！

おなじみの定番ゲーム「プロ野球GGリーグ」の最新版がついに登場!! プレイ中は打者側・投手側という2種類の視点を自在に切り替えることができるほか、日本野球機構の公認により実名選手の最新データ（スイングやピッチングも選手により変化するのだ。サッカーもいいけど野球もアツイぜ!!

ゲームバランス重視の作りがウリだ。

©ACCLAIM ENTERTAINMENT All rights reserved.
㈳日本野球機構プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA 1994

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

➡ Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE. 022

今回は先月の休業のぶんと併せて、2倍に増ページだ！　ところで、前回「エターナルチャンピオンズ」の必殺技と連続技の紹介をするかもしれないと予告したが、解説希望者がやや少なかったので、とりあえず必殺技だけを掲載しよう。

エターナルチャンピオンズ

質問1　最近「エターナルチャンピオンズ」を買ったのですが、これって説明書に解説されていない必殺技がけっこうあるみたいですね。

以前のBEメガの記事にも、見たこともない必殺技がいろいろ掲載されていましたが、これらの必殺技はどうすれば出せるのでしょうか？

（群馬県・高崎信二）

回答1　このゲームは各キャラに6つの必殺技が用意されているのだが、説明書には3つしか解説されていない（スペースの都合？）。しかし、これではユーザーも納得いかないと思うので、説明書に記載されていないコマンドをここに掲載する。なお、今回割愛した連続技は、さらに希望者が集まれば再考の余地はあると言っておく。

キャラ	技	コマンド
ラックス	ロック&ロード	A+Bボタンをしばらく押す
	エアジェット	↓ためて↑+Bボタン
	タービン	←ためて→+Aボタン
	サイバーキック（説明書のサイバーキックはジェットニー）	A+B+Cボタンをしばらく押す
ジェッタ	フェイズ	X+Y+Zをしばらく押す
	ブレードラング	←ためて→+XかYボタン
	シーリン グラブ	↓ためて↑+Yボタン（AかCで降下）
	リゾネイト（効果不明）	フェイズ（X+Y+Z）の使用中に、A+Cボタンをしばらく押す
トライデント	リキッドモード	A+B+Cボタンをしばらく押す
	リパルサーフィールド	B+Cボタンをしばらく押す
	デプスチャージシールド	X+Yボタンをしばらく押し、シールドを張った状態で通常技をくらう
	バイオスタンフィールド	A+Bボタンをしばらく押し、シールドを張った状態で通常技をくらう
ミッドナイト	ベダズル	X+Y+Zボタンをしばらく押す
	ディスペル	A+B+Cボタンをしばらく押す
	オーバーヘッドスマッシュ	相手の近くで→とA+B+Cを同時に押す
	ライフドレイン	相手の近くで→とX+Y+Zボタンを同時に押す（体力を吸い取る）

動きが一定時間だけ速くなるフェイズを使った直後のみ、このリゾネイトが使えるが、現在この技の効果は不明。もしわかった人がいたら教えてくれい！

エタチャン必殺技・特殊技（6Bパッド使用時）

ここに掲載した技のコマンド（説明書に記載しているものは省略）は、いずれも自分のキャラが右を向いている場合のものである。また、X、Y、Zボタンは6Bパッド使用を前提としている。

キャラ	技	コマンド
シャドー	フライングマイン	←ためて→+パンチボタンのいずれかを押す
	スライディング	A+B（短距離）　B+C（中距離）　A+C（遠距離）
	苦無	←ためて↗+XかYボタン
	手裏剣	←ためて→+XかYボタン
	爆焔	←ためて↘+XかYボタン
	スモークスクリーン	X+Y+Zボタンを同時に押す（消えた後の出現位置は写真を参照）

スモークスクリーン後のシャドー出現位置

スモークスクリーンで消えたら、すぐにボタン（写真を参照）を押すと、好きな位置に出現できる。たとえば、右上から奇襲したい時はY+Zを同時に押す。

キャラ	技	コマンド
ブレード	パーソナルシールド	X+Y+Zボタンをしばらく押す
	ワイルドフュリィアタック	A+B+Cボタンをしばらく押す
	バックファイヤー	A+Cボタンをしばらく押す
	プロジェクタイルフィールド（飛び道具をはね返す）	A+Bボタンをしばらく押す
スラッシュ	バッターアップ	X+Y+Zボタンをしばらく押す
	DE-クロー	←ためて→+Zボタン
	パワーサッド（地震で相手を転ばせる）	Y+Zボタンをしばらく押す
ザヴィエル	スナップバック	←ためて→+Xボタン
	アイデンティティーチェンジ	X+Y+Zボタンをしばらく押す
	スワップスペル	X+Yボタンをしばらく押す
	コンフュージョンスペル（相手の操作が一定時間変化）	A+Cボタンをしばらく押す
ラーセン	シーリン クロール	↓ためて↑+Cボタン（Zで降下）
	エアスイープ	A+Cボタンを同時に押す
	ハンマーフィスト	X+Y+Zボタンをしばらく押す
	リフレクト プロジェクタイル（飛び道具をはね返す）	←ためて→+Xボタン（飛び道具を受ける瞬間に出すと、はね返す）

モータルコンバット完全版

質問2 このゲームの説明書には、必殺技のコマンドが載っていないので、仕方なく自分で探してみたのですが、それでもコマンドがわからないものがいっぱいあるので教えてください。

あと、ときどき出てくる緑のサブゼロみたいなやつとは、どうやったら戦えるのですか？

（鹿児島県・宮田哲平）

回答2 なんか今回は、同じような質問がたて続けに来てしまったようだが、こちらもユーザーにとって深刻な問題であることに変わりはない。

とりあえず、必殺技と究極神拳については表を見てもらうことにしよう。さて、問題は２つめの質問「緑のサブゼロ」だが、ゲーム中にちょくちょく顔を出すこの男は、リープテイルという名の隠れキャラクターなのだ。ちなみにリープテイルと戦うには、右に挙げた条件を満たす必要があるのだが、これははっきり言って不可能かもしれない……。

リープテイルと拳をまじえるための必須条件

リープテイルと戦うためには、まず①敵からダメージを受けてはいけない。②全試合で、１本も落とさずに２連勝する。③全試合で、必ず究極神拳を使う。④ブロックのボタンを押してはいけない。⑤途中でコンティニューしてはいけない。

これらの条件を満たしていくと、PITのステージ（細い足場のステージ）で、あやしい影が月を横切っていく。これはリープテイルが現れる前兆なので、このステージでも①〜⑤の条件を満たそう。

すると、究極神拳を使った後に、下のほうへ舞台が移ってリープテイルとの対決になるぞ。

厳しい条件を満たし、このステージで究極神拳を使うと……。

下でリープテイルと対決。異様に強くて、ポイポイ投げられるぞ。

モーコン（カートリッジ＆CD版）必殺技・究極神拳コマンド完全版

究極神拳は「FINISH〜」表示中に入力（コマンドは右向き時のもの。なお、間合いはキャラごとに異る）。通常操作は、３Bパッドの場合、スタートでブロック、Aで上段・下段パンチ、Bで下段キック、Cが上段キック。６Bパッドはスタート、Y、Bのいずれかでブロック、Xで上段パンチ、Aで下段パンチ、Zで上段キック、Cで下段キック。

キャラクター	技	コマンド
加納	黒龍波（ブレード・スラッガー）	ブロックを押したまま←・→
	魔旋破（スピニング・ヘル・リボルバー）	ブロックを押したまま方向ボタンを右回りに押す
	究極神拳	ブロックを押したまま←・←・パンチボタン
スコーピオン	飛錘による攻撃（バトル・ハープーン）	←・←＋パンチボタン
	幻影拳（デストラップ・イリュージョン）	↓・←＋パンチボタン
	究極神拳	ブロックを押したまま↑・↑
リュウ・カン	激龍脚（フライング・ドラゴン・アタック）	→・→＋上段キック
	鳳凰拳（フェニックス・ファイヤー・ショット）	→・→＋パンチボタン
	究極神拳	ブロックを押したまま、方向ボタンを下から右回りに１回転
雷電	雷拳（ミステリアス・サンダー）	↓・→＋パンチボタン
	水雷脚（ミサイル・アタック）	←・←・→
	空間移動（テレポーテーション）	すばやく↓・↑
	究極神拳	→・→・←・←・←・パンチボタン
ソニア ブレイド	ソニック・フラッシュ	上段パンチ・←・上段パンチ
	ビクトリア・ダイビング・アタック	→・←＋パンチボタン
	レッグ・ロック・ドライバー	↓を押しながら、下段パンチと下段キックを同時に押す
	究極神拳	→・→・←・←・ブロックボタン
サブ・ゼロ	凍気波（フリーズ・ショット）	↓・→＋パンチボタン
	氷流脚（スライディング・アタック）	←を押しながら、下段キックと上段キックを同時に押す
	究極神拳	→・↓・→・パンチボタン
ジョニー ケージ	スターダスト・ショット	←・→＋パンチボタン
	ホログラム・アタック	←・→＋下段キック
	ダイヤモンド・クラッシャー	↓を押しながら上段キック
	究極神拳	→・→・→・パンチボタン

補足1 ブロック状態から必殺技を出す

必殺技は、実はコマンドの最後以外はブロック中も入力を受け付けている。つまり雷電なら←・←をブロック中に押し、→を押す直前にブロックを解除すると水雷脚が一挙動で出せる。これでスキのない戦いが！

補足2 ソニアにこの技は通用しない！

ジョニーのダイヤモンド・クラッシャーは、とっても痛そうな攻撃だが、ソニアにだけは無効だったりする（ブロック上から体力を削ることもできない）。何でかって？　それを聞くのは野暮ってもんだよ。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休２日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で１名に希望ソフト１本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】すっかり格闘ゲーム特集になってしまったサンダーバーズですが、次回は普通にやります（たぶん）。なお、今回のソフト当選者は抽選によりエターナルチャンピオンズ（略称エタチャン）の高崎くんに決定です。以上、本部からの通信でした。

BEメガ 裏技リーグ

BE MEGA SECRET TECHNIC LEAGUE

今回は使いでのある裏技がたくさん集まりました。ちょっと方法が複雑なものが多いから、コマンドは間違えないようにね。

ロボコップVSターミネーター

大リーガー

ウエポンセレクト他

ゲーム中にポーズをかけたら、以下の順にボタンを押すと効果音が鳴るので、いったんポーズを解除してみよう。すると、いろいろうれしいことが起きるぞ。

（東京都・アスク・21歳）

●ウエポンセレクト

ポーズをかけたらB、A、C、C、C、A、B、B、A、C、C、C、A、Bと押してから解除する

コマンド入力後、ゲーム中に下＋A、B、Cボタンを押すと武器が変わる。

●スピードアップ

ポーズをかけたらA、B、C、C、B、A、C、B、A、C、B、A、A、A、C、A、C、B、C、A、C、A、C、A、B、C、Bと押してから解除

ロボコップの移動速度およびジャンプ力が大幅にアップ。これで遊びやすくなることは間違いない。

●54人モード

ポーズをかけたらC、C、A、A、B、B、C、C、A、A、B、Bと押すと、隠し部屋に入って残り人数が54に増える

コマンド入力後、場面が謎の隠し部屋になるので、そのまま右へ進んでクリア。

●バイオレンスモード

ポーズをかけたらC、B、A、B、B、A、B、B、C、B、B、C、C、B、B、C、B、C、A、C、C、A、A、A、B、B、B、A、C、Aと押してから解除する

通常のザコ敵は、このように男の戦闘員がメイン。しかし、コマンド入力後は……。

なぜか色っぽいお姉ちゃんになってしまう。見た目以外に違いはないが、撃つと悲鳴がおっかない……。

ドラゴンズ・レア

1軍

オートプレイモード他

ゲーム中（画面が動いている時）に、以下のようにボタンを押してみよう。これだけで、残り人数が減らないモードや、自動的にゲームが進行するモードが楽しめるぞ。

（神奈川県・撫鳳・17歳）

●ライフが減らなくなる

A、B、Cボタンを押さえたまま方向ボタンを上、下、左、右、右、左、下、上と押す

通常のプレイでミスしてもライフが減らなくなる。コンティニューする手間がはぶけるね。

●全画面が自動的に出る

ゲーム中に、方向ボタンを右、右、左、左、下、下、上、上と押す

コマンド入力後は、放っておいても自動的に進む。まずは失敗画面が流れる。

次にカッコ良くクリアする画面が流れる。途中でBボタンを押せば解除だ。

●オートプレイモード

ゲーム中に、方向ボタンを上、上、下、下、左、左、右、右と押す

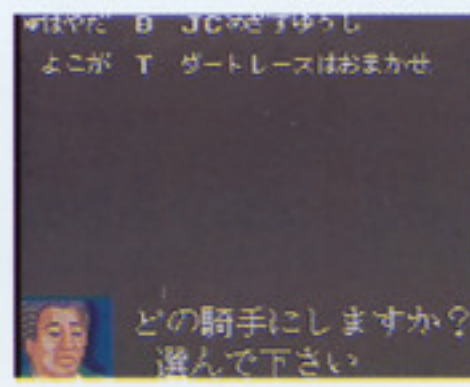
放っておいても完璧なプレイをしてくれる。このモードもBボタンを途中で押すと解除できる。

ワールドダービー

2軍

隠れ騎手が登場

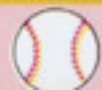
キャンペーンモードで馬に新しく名前をつける際、右の表のように入力すると、レース出場時に特殊な騎手（腕が良い）が選択可能になる。

（福島県・松田祥智）

命名した馬がレース出場する際に、この画面で隠れ騎手が選択可能になる。

馬の名前	登場する騎手
サクラ○○○○○○	こじふと
ジョージ○○○○○	はやだ
ミスター○○○○○	よしまさ
○○○○ハイセイコ	まつさん
○○○ハイセイコー	まつさん
○○○○○○ボーイ	たかくに

隠れ騎手を乗せたい場合は、命名する際に上記のような名前をつける。なお、○の部分はてきとうな文字を入れておくこと。また、どれか2つを組み合わせた場合は、上のほうから優先する。

●裏技リーグ欄外編〈ワールドダービー〉【サウンドテスト他】タイトルでキャンペーンにカーソルを合わせて、方向ボタンの左上を押しながら2ボタンを押すと、サウンドテストになる。また、キャンペーンモード開始直後の馬に命名する時、1文字も入力しないでENDにすると1億円で売却できる。（新潟県・ワービーII）←2つ合わせて補欠に認定。

●裏技リーグ欄外編《餓狼伝説2　新たなる闘い》【ランダム選択】ＶＳゲームかサバイバルマッチのキャラ選択画面の時に、スタートボタンを押しながらＡボタンを押すと、使用キャラがランダムに決定される。（徳島県・現場処理の男）←気分を変えてプレイしたい時にいいかもね。草野球に認定。

PULSEMAN
1軍 ステージセレクト

電源を入れてセガのロゴが表示されたら、タイトル画面になる前に、2P側パッドのボタンを「A、B、C、C、B、A」の順に押す。

そしてタイトル画面になったらオプション画面に入ると、いちばん下のほうに「MAP」の項目が加わっていて、開始ステージを細かい区切りごとに、好きなところから選択することができるぞ。

（東京都・SANAGIまん）

ロゴが表示されているうちに入力。2P側のパッドだから間違えないでね。

そしてオプションに入るだけ。実は「タル」と同じ裏技だったりする。

NBA JAM(GG版)
2軍 パワーアップコマンド

試合開始前の画面（TONIGHT～の画面）が表示されている時に、以下のようにボタンを押してみよう。選手のディフェンス能力などのパワーアップができるぞ。

（茨城県・アクレイものファイター）

コマンド	効果
方向ボタンを回転させながら、2ボタンを15回押す。	インターセプト能力が上がる。
2ボタンを15回押した後、方向ボタンの左を押さえておく。	ターボメーターが減らなくなる。
方向ボタンを回転させながら、2ボタンを13回押す。	ダンクの能力が上がる。
2ボタンを7回押した後、方向ボタンの上と2ボタンを押さえておく。	最初からファイヤーモードになる。
2ボタンを1回押した後、方向ボタンの下と2ボタンを押さえておく。	シュートの成功率が表示される。
2ボタンを13回押した後、1と2ボタンを押さえておく。	ゲームの速度がアップする。
2ボタンを5回押す。	ディフェンス能力が上がる。

モータルコンバット完全版
1軍 CHEATモード

メニュー画面が表示されている時にボタンを下、上、左、左、Aボタン、右、下の順に押す。するとメニューに新しい項目が加わり、ここでいろいろな設定が可能になる。

（東京都・サンダーボルト）

この画面でコマンド入力。ちなみにカートリッジ版でも同じ裏技が使える。ただし、ターボモードはCD版のみだ。

1 1P側のキャラと2P側のキャラを設定（中央の項目を使用する時だけ影響）。また、PLAN～はコンピュータキャラの性格（内容は不明）を設定できる。

2 COHP～は、試割りの材質を設定（これも中央の項目を使う時だけ影響）。1PLAYは、1人プレイ時の試割りの頻度（0にするとなくなり、6にすると6人抜くごとに試割りになる）。2PLAYは、2人対戦時の試割りの頻度。

3 この項目を左右で変更してからAボタンを押すと、エンディング鑑賞や試割りの練習ができる。その際のキャラは、この上の2つの項目で設定したものになる。

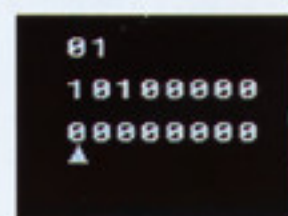
4 これらは、オンに設定すると以下の効果が得られる。●P1WIN→1P側が2P側を一撃で倒せるようになる。●P2WIN→同様に2P側が1P側を一撃で倒せるようになる。●MOON→PITのステージで、背景の月を影が横切る。●DADS→ゲーム中のキャラ名が変な表示になる。●GREEN→各試合ごとにリープテイルが出現する。●LIVES→クレジットが減らなくなる。●FLAG6→コンピュータキャラが勝った場合、必ず究極神拳を使う。●TURBO→ゲーム速度がアップ（CD版のみ）。

5 BLOODをオフにすると、ゲーム中に打撃を受けても血が出なくなり、CHEATをオフにすると全設定をすべて初期状態に戻せる。いちばん最後の項目は、コンピュータ戦の最初のステージを好きな場所に設定できる。

餓狼伝説2 新たなる闘い
1軍 ディップスイッチ設定モード他

電源を入れてタカラのロゴが表示されたら、すばやく↓↙←↙→＋Yボタン(強パンチ)を押すと、うまくいけば「ゲイザー」という音声が鳴る。その後、オプションのテストモードに入ると、新たにディップスイッチの項目が増えているぞ（内容は表を参照）。

また、このコマンドを入力した後は、キャラ選択時にスタートボタンとBボタンを押さえながら方向ボタンを操作すると、キャラの色が48パターンから選択可能になるぞ。

（大分県・神保太一・18歳）

これがディップスイッチ設定画面。なお、内容は向かって左から①～⑧という順番で以下に解説する。

①→1に設定すると、キムの飛翔脚などをガードしても最後まで削られる。
②→0に設定すると、空中で技をくらって上昇中の時が無敵ではなくなる。
③→0に設定すると、空中で技をくらって下降中の時が無敵ではなくなる。
④→0に設定すると、2人が同一ライン上にいる時に、ライン転がりができなくなる（ジャンプになる）。
⑤→1に設定すると、モードボタン＋いずれかのボタン（キャラによって異なる）を押すだけで、超必殺技が出せる。
⑥→1に設定すると、体力の残りに関係なく超必殺技が出せるようになる。
⑦→1に設定すると、挑発ポーズにキャンセルがかからなくなる。
⑧→1に設定した場合、ゲーム中にポーズをかけて、いずれかのボタンを押しながら解除すると、以下の効果が得られる。●Aボタン→体力が減らなくなる。●Bボタン→攻撃をくらった時のダメージが半分になる。●Cボタン→攻撃をくらった時のダメージが4分の1になる。●B＋Cボタン→攻撃をくらった時のダメージが8分の1になる。●Xボタン→体力の残りが1になる。●Yボタン→体力の残りが32になる。●Zボタン→体力がいっぱいまで回復する。

裏技大募集！

●BEメガ裏技リーグでは、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギア関連の裏技を募集しています。ハガキの裏(封書も可)に、ゲーム名と発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記まで送ってください。同じ裏技が多数送られてきた場合には、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。採用者には、そのランクによって以下の謝礼を進呈いたします。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク㈱
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

ランク	謝礼
大リーガー	メガドラソフト2本＆図書券5,000円分
1 軍	メガドラソフト1本＆図書券3,000円分
2 軍	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券2,000円分
補 欠	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券1,000円分
草野球	BEメガ編集部特製テレカ

※ゲームギアソフトをご希望の方は、メガドラソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。

●裏技リーグ欄外編《餓狼伝説2 新たなる闘い》【ランダム選択その2】VSゲームかサバイバルマッチを選択する時に、コンピュータキャラに相当するパッドの左を押さえておく。すると、コンピュータキャラも自分で選択可能になる。(愛知県・餓猫典説) ←特定のコンピュータキャラ戦の練習をしたい時は便利。草野球に認定。

NEO・GEO CD発表展示会でパッドが公開された。使い勝手はなかなか良いぞ。

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.25

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

ズパパ!
© 1994 FACE
発売日未定　価格未定　容量未定
ゲーセンでは近日稼動予定

ズパパ族は子供を投げ飛ばすらしい

ここにきてサードパーティーから続々と新作が登場。ビデオシステムの「ソニックウィングスⅡ」、韓国製の「ファイトフィーバー」、ADKの「痛快ガンガン行進曲」の3本だ。これらの詳しい話は随時やる。今月はフェイスの「ズパパ!」を紹介するからだ。ネタが多いぜ。「ズパパ!」は、画面中の敵をすべて倒せばステージクリアとなるアクションゲームだ。敵の倒し方は、殴って麻痺させてから体当りするだけ。他にオプションのズッコを敵に投げつけても麻痺させられる。この時、ズッコをたくさん投げてから体当りすれば、一度に広範囲の敵を倒すことができる。この広範囲の攻撃が醍醐味なわけやね。

オプションを有効活用せよ

ズッコを集めてから攻撃に転じたほうが、高得点のチャンスありありなわけ。

敵は多種多彩だが、こちらがやるべきことに変わりはない。ひたすら高得点めざしてズッコを投げろ。

投げるか

殴るか

敵を麻痺させないで体当りすると、逆にやられてしまう。指差し確認は必ずやれ。

I am BOSS

I am ZUPAPA

いろいろいるです

前号の続き NEO・GEO CD

発売ソフトについて

NEO・GEO CD

同時発売ソフトは、前号に掲載したSNK開発の24タイトル。そのほとんどがROM版からCDへ忠実に移植されている。新たにオマケが加えられることはない。しかし、100メガ以上の対戦型格闘アクションと「ラストリゾート」、「トッププレイヤーズゴルフ」についてはアレンジされた曲が収録される。価格は4,800円から8,800円。100メガシリーズなら8,800円程度になるだろう。今後発売が予定されている「真・サムライスピリッツ」や「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」は、最初にカートリッジで発売してから1、2カ月後にCD版が発売されるようだ。カートリッジユーザーも心配せずに動向を見守ろう。

SCOOP! THE KING OF FIGHTERS'94 ついに発表

今までに登場したSNKのゲームキャラクターが、1つのゲームに集結して戦いを繰り広げるぞ。「餓狼伝説」や「龍虎の拳」だけでなく、「怒」や「アテナ」のキャラクターまでもが集まった。詳しくは、次号で絶対やるので、しばし待て。

アテナも戦う!

ちょっとしたお知らせ

SNKから映画版「餓狼伝説」のポスターを5名に進呈。ハガキにNEO・GEOCDについての意見を書いて右まで送れ。9月8日消印まで許す。

宛先
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
「BEEP! メガドライブ」編集部
"餓狼伝説のポスターが欲しいの"係

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

本体と同時発売の野球ゲーム。大味な展開の試合内容よりも、ダイナミックなデモ画面が目を引く。とはいっても目を引いたのは発売当時だけ。今となっては珍しいものではない。チーム数の多いところも特徴のひとつだが、個性の薄い頭数だけのものが多すぎる。ちと泣けるぜ。

ベースボール・スターズ・プロフェッショナル
'91年7月1日発売18,000円 容量50メガ

© 1990 SNK CORP.

BEメガ読者プレゼント 1994年9月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。表側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、9月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、10月号の誌上で行います。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1お好みメガドライブソフト 30名

2お好みゲームギアソフト 5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年9月7日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3MEGAJET 1名

ハーフサイズのメガドライブ。セカンドマシンとして自分の部屋になんてのもいいじゃん。

提供：セガエンタープライゼス

4セガサターンポスター 5名

非売品／提供：セガエンタープライゼス

今年6月、幕張駅でこれを目にして感動した人も多いのでは？ 発売が待ち遠しいね。

5NEO・GEO CDポスター 3名

パワーアップして次世代機を迎え撃つNEO・GEO。ソフトの低価格化は歓迎だよね。

非売品／提供：SNK

6コンパイルTシャツ 2名

非売品／提供：コンパイル

渋谷ジャックを成し遂げ、次は「ぷよ通」で再びゲーセン制覇を狙うコンパイルから。

7ゲームザウルスTシャツ 10名

8月20・21日に開催されるゲームザウルス。夏休みの予定に組み込んでおきたいね。

非売品／提供：ゲームザウルス事務局

INFORMATION

暑い夏も盛りをすぎ、そろそろ秋の気配も見えつつある今日この頃。秋と言えば9月には、AMショーが開催される。モデル2基板を使った「バーチャコップ」などやセガサターンと共通仕様のST-V基板を使用したアーケードゲームの新作が続々と発表される模様だ。家庭用ゲーム同様、アーケードゲームももちろん着々とネクスト・ジェネレーションに移行している。また、メガドライブやMEGA-CDも、秋のCSGショーで、この秋から年末にかけての新作が数多く展示されるはず。今年後半の盛り上がりに期待したいところだ。来月号では引き続き、次世代マシンの情報が、かなり入りそうなので楽しみに待っていてほしい。

次号は、9月8日（木）発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

BEメガ編集部ではメガドライブおよび一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

［資格］ ●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

［応募要項］ ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
近藤 裕

●編集スタッフ
西村 亨
石坂英作

田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
吉野佳昭
鈴木 剛
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポインツ）

Special Thanks
MEGA PLAY（U.S.A）
GAME FAN（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）

●編集アシスタント
長 ちのり
猪苗代憲
児玉賢一

●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚井一
榊田理子
渋谷洋一
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
八木貴弘
窪田 剛

●レイアウト
渡辺 緑
村田雅英
星 涼二
Have a Nice Day
黒川修二
水野康子（TWIN STAR）
小野田由美
深田眞理子
中沢 学
吉田正人
塩住太郎

●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
荒井英一

●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子

●校正
アレフ

●印刷
大日本印刷株式会社

1994 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します。

GAME GEAR

MEGA DRIVE

神拳再臨、闘いの予感。

9月9日発売予定

メガドライブ版 ¥8,800

ゲームギア版 ¥4,800

MIDWAY®

Acclaim®

☎ACCLAIM CALL 03-3730-9767

株式会社アクレイムジャパン

〒144東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

スーパーファミコン・ゲームボーイ は任天堂の商標です。

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™

9月発売予定

クラッシュ・ダミー

ゲームギア版¥4,500

スーパーファミコン版¥8,900

VIRTUAL BART

9月発売予定

バーチャルバート

メガドライブ版¥7,800

スーパーファミコン版¥9,800

この商品は（株）セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE GAME GEAR専用のソフトウエアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

SCORPION BARAKA KITANA RIDEN MILEENA KUNG LAO

REPTILE JOHNNY CAGE JAX LIU KANG SHANG TSUNG SUB-ZERO

MORTAL KOMBAT® II

モータルコンバットII

究極神拳

MORTAL KOMBAT

モータルコンバット
スーパーファミコン版¥9,800
ゲームボーイ版¥4,200
メガドライブ版¥6,800
メガCD版¥6,800
ゲームギア版¥4,800

好評発売中

T2 TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY

9月発売予定

T2ジャッジメント・デイ
ゲームギア版¥4,500

MAXIMUM CARNAGE™

スパイダーマン&ベノン
カーネージの逆襲
メガドライブ版¥7,800　9月発売予定
スーパーファミコン版¥9,800　10月発売予定

MORTAL KOMBAT® is a Trademark of and Licensed from Midway® Manufacturing Company ©1992 All Rights Reserved Used by Permission.The Simpsons & Characters TM & ©1994 Twentith Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Developed by Sculptured Software,Inc. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©1994 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.TM & ©1994Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Developed by Software Creations Cartrige Ltd. The Incredible Crash Dummies™ ©1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. ® Developed by Gray Matter. TERMINATOR™ 2: JUDGMENT DAY TERMINATOR, T2, ENDOSKELETON and Depiction of ENDOSKELETON are trademarks of Carolco International N.V.Acclaim is a trademark of Acclaim Entertainment,Inc.All rights reserved. MORTAL KOMBAT® II ©1993 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Acclaim is division of Acclaim Entertainment.®&©1994 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

MD
GAME GEAR ゲームギア

メガドライブ用ソフト ゆうゆうはくしょ

幽☆遊☆白書

～魔強統一戦～

9月30日発売予定8,800円(アクションゲーム)

あの爽快アクションで評判のトレジャー最新作は、なんと最大４人同時プレイ可能の格闘アクション／幽助、桑原などのおなじみのキャラクターに加え、仙水、樹といった最新キャラが早くも登場。その上、セガタップを使えば２Ｐ対２Ｐ、１Ｐ対３Ｐ等のあらゆる組み合わせの対戦が可能。

TREASURE

セガタップ対応
4人同時プレイ可能!

ゲームギア用ソフト ゆうゆうはくしょ2

幽☆遊☆白書2

～激闘！七強の戦い～

9月30日発売予定3,800円(アクションゲーム)

今回の「幽☆遊☆白書２」は前作とひと味違い、１対１で相手と戦うフロントビューの対戦バトル「攻撃」「防御」「必殺技」「霊気ため」…。相手との間合いでくり出す技のかけひきにより白熱のバトルが楽しめます。おなじみのキャラクターのくり出す必殺技では、迫力満点のビジュアルアクションが展開するぞ。

©1994 SEGA
©冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ

未体験バトルゾーン突入!!

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
メガドライブ2

いつでもどこでも
カラーが楽しい。
ゲームギア

●画面はハメコミ合成です。

メガワールド アップグレード キャンペーン

メガドライブ2または、メガ-CD2の商品に入っている、取扱い説明書のSEGAマーク1点か、7月1日から9月30日の期間中に発売される、キャンペーン対象ソフトの取扱い説明書にある三角応募券を二枚、官製ハガキまたは店頭の応募専用ハガキに貼って住所・氏名・年令を明記の上、下記住所に送ると抽選で1,000名様を、メガドライブのアップグレードブースター"スーパー32X"(今秋発売予定)のモニター会員に!!さらに抽選にもれた方の中から、2,000名様にメガラック(ゲーム機専用ラック)が当たります!!

応募先：〒103-91 東京都日本橋郵便局私書箱292号(SW)メガワールド アップ グレード キャンペーン係
締　切：1994年9月30日(当日消印有効)

新登場

ゲームギア＋1(プラスワン)

"JリーグGGプロストライカー'94"パック
ゲームギア本体と人気ソフト"JリーグGGプロストライカー'94"がセットになった!いつでもどこでもキックオフ!!

●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望標準小売価格です。

©SEGA
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

BEEP! メガドライブ
1994 9月号 SEPTEMBER
1994年9月1日発行 (毎月1回1日発行) 第10巻9号通巻117号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円(本体524円)
Printed in Japan
T1017659090541
雑誌17659-9